This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

**Usage guidelines**

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

**About Google Book Search**

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

**Über dieses Buch**

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

**Nutzungsrichtlinien**

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

+ *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.

+ *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.

+ *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.

+ *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

**Über Google Buchsuche**

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter `http://books.google.com` durchsuchen.

WEBERS ILLUSTRIRTE KATECHISMEN.

UC-NRLF
$B 264 786

№ 20

Portius

# Schachspielkunst

12. Auflage

2 M 50 Pf

LEIPZIG, VERLAG von J. J. WEBER.

IN MEMORIAM
Professor J. Henry Senger

Y SENGER

2.50
Kgi

SP 72
P. 144

**Das Billardbuch.** Vollständige Theorie und Praxis des Billardspiels von Fz. Bogumil. Zweite, verbesserte Auflage. Mit vielen Experimenten, 113 Aufgaben nebst Lösungen und 128 Abbildungen. Preis 7 Mark 50 Pf.; in Originalleinenband 9 Mark.

Bogumil hat, auf mathematische und physikalische Kenntnisse gestützt, die Theorie des Billardspiels wissenschaftlich beleuchtet und nach mancher Seite hin erweitert, die Praxis aber auf feste technische Grundsätze gestellt. Wer über das naturalistische Experimentieren hinauskommen und zu einer tieferen Erkenntnis der Ballbewegungen gelangen will, muss das Bogumilsche Billardbuch studieren und seine Uebungen an der Hand desselben anstellen. In der sicheren Behandlung des Stoffes und dessen weiser Beschränkung zeigt sich Bogumil als erfahrener Meister. Das Buch sollte in keinem vornehmen, mit einem Billard ausgestatteten Privathause fehlen, aber auch unsere Billardrestaurants sollten es nicht unterlassen, dasselbe zur Orientierung ihrer Gäste anzuschaffen.

Grand mit vieren.

**Skatalbum.** Zwölf Originalzeichnungen von Otto Andres. Mit Dichtungen von Richard Schmidt-Cabanis. Preis in Originalleinenband 5 Mark.

**Inhalt:** In der Sommerfrische. — Leichenpredigt. — Gestörter Grand. — Null ouvert verloren. — Kiebitze. — Mancher lernt's nie. — Damenskat. — „Arme Leute zählen". — Skatrechtlicher Streitfall. — Grand mit vieren. — Wo bleibt der dritte Mann? — Letzte Runde.

Beim Skatspiel giebt der eine, und ein zweiter reizt. Wer aber ist „reizend" und „gebend" zugleich? Das sind zwei tapfere Skatologen, die Herren Richard Schmidt-Cabanis und Otto Andres, die, was sie uns geben, Skatalbum genannt haben. Andres, der bekannte Illustrator, und Schmidt-Cabanis, der vielgelesene Humorist, haben in diesem stil- und spielgerecht ausgestatteten Album etwas geschaffen, was jeden fühlenden Skatbruderbusen mit Begeisterung erfüllen muss. Die Universalität des Skatspiels, wie es alle Stände beherrscht und, über Raum und Zeit erhaben, überall und zu allen Tages- und Jahreszeiten geübt wird, spiegelt sich sehr ergötzlich in den Gedichten und Zeichnungen wieder. In der Sommerfrische und auf der Jagd, in der Wachstube und im Coupé, ja sogar im Damensalon, überall setzen die munteren pointenreichen Verse mit den charakteristischen Zeichnungen ein und greifen sich komische Episoden heraus. Es sind zwölf Trümpfe, die die beiden Verbündeten auf einmal ausspielen, und ...lied der riesigen Skatgemeinde wird ihnen Dank wissen.

# Katechismus der Schachspielkunst.

# Katechismus

der

# Schachspielkunst

von

K. J. S. Portius

Zwölfte, vermehrte und verbesserte Auflage.

Leipzig
Verlagsbuchhandlung von J. J. Weber
1901.

Alle Rechte vorbehalten.

IN MEMORIAM
Professor J. Henry Senger

# Vorwort.

Jugenderinnerungen erwachen mitunter in späteren Tagen. Gern giebt der Mensch ihrem heimlichen Zauber sich hin und träumt hinüber in die frohen Tage der Kindheit, in jene selige Zeit, in der der Born des Lebens am frischesten und reinsten quillt, in jene Zeit, in der ein unbefangenes Gemüt unbekümmert um die Sorgen der Zukunft leicht Eindrücke in sich aufnimmt, die unauslöschlich im Gedächtnis haften. Zu diesen trauten Jugenderinnerungen gehören für den Schachspieler die genußreichen Stunden, in denen er als wißbegieriger Schüler zum erstenmale an der Hand eines kleinen Büchleins sich in die Geheimnisse des Schachspieles vertiefte. Andächtig nahm sein Geist die Weisheitslehren dieses Büchleins in sich auf, das ihn als trefflicher Führer durch die interessanten und vielverschlungenen Gedankengänge des Schachspieles bis zur vollen Erkenntnis seiner tiefen Schönheiten hindurchführte. Dieses Büchlein und der treffliche Lehrmeister war der „alte Portius". So lautet die ständige Bezeichnung des Katechismus der Schachspielkunst in

M122396

der Schachwelt. Damit will man nicht etwa zum Ausdruck bringen, das Büchlein sei veraltet und habe sich überlebt; diese Bezeichnung ist vielmehr ein Ehrenname: der alte Portius ist eine bleibende Schöpfung aus früheren Jahren, die jeder wahre Schachfreund kennen muß. L. v. Bilows „Schachstruwwelpeter" enthält ein launiges Gedicht „Der Theorieverächter"; der Verfasser läßt einem Schachfreund, der niemals zu seiner Ausbildung ein Schachbuch in die Hand nahm, im praktischen Spiel die schlimmsten Erfahrungen erleben. Um den Leser zu überzeugen, wie groß die Unkenntnis dieses Schachfreundes gewesen ist, zählt der Verfasser die einzelnen berühmten Schachwerke auf, welche Heinrich (so heißt der Missethäter) vollständig unberücksichtigt ließ, und schließt diese Aufzählung mit dem charakteristischen Vers:

„Ja, es las der Bösewicht
Selbst den alten Portius nicht."

Der alte Portius hat Generationen von Schachspielern herangebildet, sein Ruhm als Lehrmeister des Schachspieles ist unerschütterlich. Zahllose Lehrbücher mit denselben Zielen sind in der Zwischenzeit erschienen; keines hat ihn aus dem Sattel heben oder verdrängen können. Bei der Bearbeitung einer neuen Auflage des Werkes trat an mich daher die schwere Aufgabe heran, den alten anerkannten Vorzügen des Buches gerecht zu werden, gleichzeitig aber die Errungenschaften der Neuzeit zur Geltung zu bringen.

Die ganze Anlage des Buches ist geblieben. Auch habe ich das anscheinend so naive Frage- und Antwortspiel und die beinahe kindliche Darstellungsweise bei-

behalten, weil ich der Ansicht bin, daß der alte Portius durch die Wahl einer derartigen Lehrmethode einen glücklichen Griff gethan hat. Der Anfänger wird hierdurch von vornherein zu selbständigem Nachdenken angeregt und der Sinn und das Verständnis für die Schwierigkeiten und Schönheiten des Schachspieles geweckt. Ich habe mich bemüht, in Einzelheiten des Werkes unmerklich moderne Anschauungen einfließen zu lassen. Tiefgreifende Aenderungen habe ich nur in dem vierzehnten Kapitel des ersten Abschnittes bei Erörterung der Endspiele vorgenommen, da mir dieser Teil zu stiefmütterlich behandelt erschien und an einen modernen Schachspieler größere Anforderungen auf diesem Gebiet gestellt werden. Die Problemabteilung hat auch eine Neubearbeitung erfahren, namentlich habe ich durch Beibehaltung älterer Aufgaben und durch die gleichzeitige Auswahl einer Reihe bereits nach modernen Kunstgesetzen gearbeiteter Probleme den Fortschritt der Problemkunst markieren und auch dem Anfänger ersichtlich machen wollen. Leider gestattete mir der Umfang des Werkes nicht, den Abschnitt über die Eröffnungen einer umfassenden Umgestaltung zu unterziehen. Da die Theorie des Schachspiels im fortwährenden Fluß begriffen und wechselnden Anschauungen, zum Teil sogar der Mode unterworfen ist, wäre es erforderlich gewesen, den augenblicklichen Stand der Theorie in allen Eröffnungen zu fixieren. Das hätte zu weit geführt und wäre über den Rahmen des Werkes hinausgegangen. Ich habe es daher bei dem skizzenhaften, zum Teil nicht mehr modernen

Charakter dieses Abschnittes bewenden lassen und nur durch Zusammenstellung einer Anzahl in den letzten Jahren gespielter Partien die jetzt übliche Behandlung der beliebtesten Eröffnungen zum Ausdruck zu bringen versucht. Den früheren Anhang habe ich mit Ausnahme des Abschnittes „Uebersicht der gebräuchlichsten Spieleröffnungen" als entbehrlich gestrichen. Ich hoffe, daß auch diese Auflage des Werkes sich eines gleichen Erfolges und einer ebenso günstigen Aufnahme wie die früheren in der Schachwelt erfreuen wird.

Dr. jur. Hermann von Gottschall.

# Inhaltsverzeichnis.

## Erſter Abſchnitt.

## Vorkenntniſſe und Vorübungen.


Seite

Erſtes Kapitel. Begriff, Alter und Wert des Schachs . . 3

Zweites Kapitel. Das Schachbrett und ſeine Bezeichnung . 4

Drittes Kapitel. Die Schachſteine . . . . . 8

Viertes Kapitel. Der Aufſatz oder der Stand der Schachſteine, wenn das Spiel beginnen ſoll . . . . . 11

Fünftes Kapitel. Gang des Königs . . . . . 13

Sechſtes Kapitel. Gang der Dame . . . . . 20

Siebentes Kapitel. Die Dame, ohne ihren König zur Hilfe zu haben, treibt den ſchwarzen König an den Rand des Schachbrettes . . . . . 22

Achtes Kapitel. Schach (†). Schlagen. En prise. Matt. Blindes Matt. Patt. Remis. Roi dépouillé. Pièce touchée, pièce jouée. J'adoube . . . . . 25

Neuntes Kapitel. Gang und Wirkung des Turmes. Ein Tempo gewinnen . . . . . 33

Zehntes Kapitel. Gang und Wirkung der Läufer . . . . 38

Elftes Kapitel. Gang des Springers . . . . . 45

Zwölftes Kapitel. Matt durch Läufer und Springer . . . 49

Seite
Dreizehntes Kapitel. Die Bauern . . . . . 59
Vierzehntes Kapitel. Spiel mit verschiedenen Steinen . . . 81
Die Rochade . . . . . 137

Zweiter Abschnitt.
Aufgaben in zwei Zügen . . . . 140

Dritter Abschnitt.
Spieleröffnungen . . . . 181

Anhang. Uebersicht der gebräuchlichsten Spieleröffnungen . . 281

# Katechismus der Schachspielkunst.

UNIV. OF CALIFORNIA

## Erster Abschnitt.

# Vorkenntnisse und Vorübungen.

### Erstes Kapitel. Begriff, Alter und Wert des Schachs.

Was ist Schach oder das Schachspiel?

Ein Spiel zwischen zwei Personen mit 32 Figuren, zwei Heere bildend, die auf einem in 64 Felder geteilten Quadrate (Schach- oder Damenbrett genannt) sich gegenseitig bekämpfen.

Wenn Sagen und Vermutungen schon 1000 Jahre v. Chr. Schach spielen lassen, von welchem Jahrhunderte berichten uns zuverlässige Nachrichten, daß man, und zwar in Indien, schon Schach spielte?

Vom fünften Jahrhundert n. Chr.

Wer verbreitete das Schach in Europa?

Die Kreuzfahrer.

Vergleicht man das Schach mit Recht mit einem Kriegsspiel?

Einzelne leitende Gesichtspunkte, die für einen Feldherrn maßgebend sind, hat der gute Schachspieler allerdings gleichfalls in der Partie zu beachten, vor allem die geschickte Aufstellung und leichte Verwendbarkeit seiner Streitkräfte, die Durchführung eines bestimmten Planes, das Erkennen der Schwächen in der Stellung des Gegners und die Ausnutzung

dieser Schwächen. Deshalb wird namentlich in Schachgedichten die Schachpartie nicht ohne Grund mit poetischer Freiheit vielfach als ein Kampf der Geister bezeichnet.

Ist das Schachspiel eine Wissenschaft?

Nein! Das Schachspiel ist und bleibt ein Spiel. Jede Wissenschaft untersteht zwingenden Gesetzen; das Schachspiel beruht auf willkürlichen, frei erfundenen Spielregeln. Auch die zahlreichen gelehrten Bücher, die über das Schachspiel geschrieben sind, vermögen es nicht zur Wissenschaft zu stempeln.

Ist das Schachspiel heute ein Lebensberuf?

Nein! Das Schachspiel ist nur eine angenehme geistige Erholung für Mußestunden. Das Schachspiel zum Gelderwerb zu benutzen, heißt, es zum Sport herabwürdigen.

Giebt es Leute, die aus dem Schachspiel einen Lebensberuf machen?

Ja! Die sogenannten Professionsspieler, die man namentlich in England und noch vereinzelt in andern Ländern findet.

Worin besteht die hohe Bedeutung des Schachspieles für den Spieler?

Das Schachspiel regt die Phantasie an, stärkt die Vorstellungskraft, schärft das Gedächtnis und gewöhnt an ruhiges, besonnenes Denken, es hält dem unvorsichtigen oder übereilten Spieler ein klares Spiegelbild seiner Fehler vor und wirkt deshalb erzieherisch.

Hat das Schachspiel noch eine über die Persönlichkeit des einzelnen hinausgehende Bedeutung?

Ja! Das Schachspiel ist ein geistiges Bindemittel der Nationen. Da es keine Beherrschung der fremden Sprachen voraussetzt, befreunden sich die Mitglieder aller Nationen leicht durch das Schachspiel miteinander. Große internationale Schachturniere tragen diesen Bestrebungen besonders Rechnung. — Das Schachspiel ist aber auch ein trefflicher Vermittler in sozialen Fragen. Die Liebe zu ihm führt alle

Klassen der Bevölkerung in buntem Gemisch in einem Schachverein zusammen. Einen Unterschied der Stände kennt der wahre Schachspieler nicht. Nicht Rang und Titel, sondern nur die schachliche Leistung verleiht ihm Ansehen und eine bevorrechtigte Stellung.

Nennt man das Schach mit Recht ein vornehmes und geistreiches Spiel?

Vornehm? — Ja! Aber nicht deshalb, weil es nur auf die besseren Gesellschaftskreise beschränkt ist, sondern weil es verschmäht, nach außen hin prunkvoll aufzutreten, weil es seine geistige Bedeutung in tiefes Schweigen hüllt und vornehm verschließt. Geistreich? Ja, denn es bietet dem Spieler Gelegenheit, geistreich zu sein. Der schweigende Schachspieler vermag ebensogut, wie der Redner durch seine Worte, durch seine Züge zu überraschen, zu ergötzen und Bewunderung zu erwecken. Wie der Redner kluge und weise, witzige und lustige, feine und schöne, kühne und herrliche, scharfsinnige und tiefsinnige, originelle und geniale Worte hat, so hat auch der Schachspieler solche Züge.

---

## Zweites Kapitel. Das Schachbrett und seine Bezeichnung.

Was ist das erste, worauf der Schachspieler zu achten hat? Wie muß er das Brett stellen?

So, daß er zur rechten Hand ein weißes Eckfeld hat.

Wenn der eine von den beiden Spielern das Feld **H 1** zur rechten Hand hat, wie du aus nebenstehendem Diagramm ersiehst, welches weiße Eckfeld hat der andere, der gegenübersitzt, zur rechten Hand?

Das Feld **A 8**.

Man teilt das Schachbrett ein in Reihen und Linien. Welche acht Felder enthält die erste Reihe?

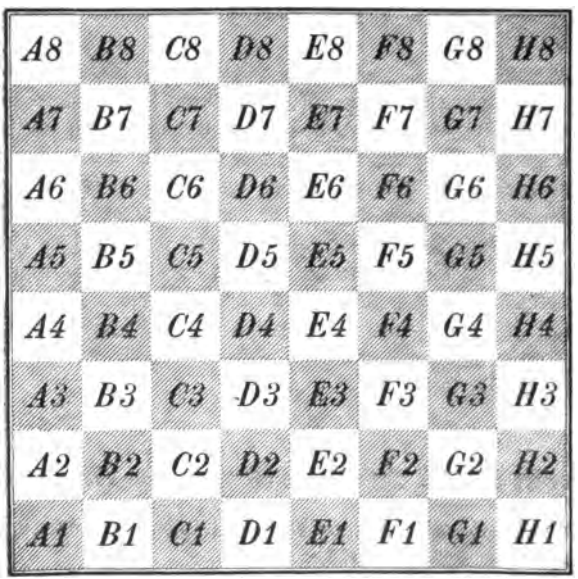
Die Felder **A 1, B 1, C 1, D 1, E 1, F 1, G 1, H 1.**

Welche Felder enthält die zweite Reihe?

A 2, B 2, C 2, D 2, E 2, F 2, G 2, H 2.

Die dritte Reihe?

A 3, B 3, C 3, D 3, E 3, F 3, G 3, H 3.




Die vierte Reihe?

A 4, B 4, C 4, D 4, E 4, F 4, G 4, H 4.

Du ſiehſt, daß es ſo fortgeht bis zur achten Reihe. Darum zu den Linien. Welche Felder enthält die Linie A?

A 1, A 2, A 3, A 4, A 5, A 6, A 7, A 8.

Die Linie B?

B 1, B 2, B 3, B 4, B 5, B 6, B 7, B 8.

Die Linie C?

C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8.

Die Linie D?

D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8.

Wie heißen die übrigen vier Linien?

Linie E, Linie F, Linie G, Linie H.

Außer diesen Linien giebt es noch schräge, die entweder nur auf weißen oder nur auf schwarzen Feldern fortlaufen und zwei Felder oder drei oder vier bis acht Felder enthalten, z. B.:

B1, A2.
C1, B2, A3.
D1, C2, B3, A4.

Welche Felder enthält die folgende Linie?

E1, D2, C3, B4, A5.

Wieviel Felder enthalten die folgenden neun Linien?

6, 7, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 Felder.

Oder: G1, H2.
F1, G2, H3.
E1, F2, G3, H4.

Wieviel Linien giebt das Schachbrett auch in dieser Richtung?

Dreizehn.

Jetzt, lieber Leser, Mut und Geduld! Nimm dein Schachbrett, das du unbezeichnet lassen magst, und nenne mir die Felder dieser zweimal dreizehn Linien, dann auch rückwärts, indem du anfängst bei B8, A7 und G8, H7. Hierauf versuche die Felder auch außer der Reihe zu nennen und zeige mir die Felder:

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G8 | B2 | F6 | C5 | H2 | A6 | E3 | D7 |
| A3 | E6 | H5 | F2 | B5 | D3 | G6 | C2 |
| H8 | A1 | C8 | F3 | B8 | G2 | D1 | D5 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E2 | F8 | B6 | H6 | C1 | A8 | C7 | E8 |
| D1 | B4 | H3 | A5 | E4 | G1 | D8 | F4 |
| G4 | C3 | A4 | F5 | B3 | H7 | D2 | G5 |
| E7 | A2 | H1 | C6 | B1 | F7 | G3 | D6 |
| A7 | H4 | E5 | G7 | D4 | B7 | F1 | C4 |

Diese Uebung magst du oft, sehr oft wiederholen, bis du jedes beliebige Feld ebenso sicher als schnell triffst. Du mußt die Felder im Griffe haben, wie der Klavierspieler die Tasten beim Anblick der Noten. Je größer die Fertigkeit, die du erlangst, desto leichter die folgenden Uebungen. Uebrigens denke nicht, daß du bei dieser ersten Uebung noch kein Schach lernest. Du gelangst zu einem Ueberblick, und Ueberblick ist des Schachspielers Fundament.

Wozu dient überhaupt diese Bezeichnung des Schachbrettes?

Mit ihrer Hilfe vermagst du alle Züge, die auf dem Schachbrett erfolgen, niederzuschreiben und dauernd festzuhalten. Ihre praktische Bedeutung wird dir bald klar werden, wenn du dies Büchlein weiter durchstudierst.

Ist die Bezeichnung des Schachbrettes in allen Ländern die gleiche?

Nein, in England und Frankreich z. B. zählt man die Reihen und Linien von jedem Spieler aus. Es genügt vorläufig, wenn du diese Thatsache weißt.

---

## Drittes Kapitel. Die Schachsteine.

Die sogenannten Schachsteine, die man auch mit dem Namen Schachspiel bezeichnet, sind von sehr verschiedener Größe zu haben. Kleiner oder größer magst du sie wählen, nur stets im Verhältnisse mit deinem Schachbrette. Ein kleines Brett und große Figuren, die dicht aneinander stehen, sind ein Uebelstand. Was ist aber nicht im geringsten ein Uebelstand?

Kleine Figuren auf großem Brett.

Was für ein Schachspiel wirst du dem künstlich gedrechselten, das so leicht zerbricht, auch nicht mehr in der Mode ist, vorziehen?

Ein einfaches und stämmiges.

Wie nennt man die eine und wie die andere Hälfte der Steine, die ein Schachspiel enthält?

Die Weißen, die Schwarzen.

Und welcher Ausdruck bleibt für die Steine sowie für die Felder, mögen auch diese, sowie jene mehr oder weniger bunt erscheinen?

Weiß, Schwarz.

Wieviel weiße und wieviel schwarze Steine enthält ein Schachspiel?

Sechzehn.

Nämlich einen weißen und einen schwarzen ?

König.

Eine weiße und eine schwarze ?

Dame oder Königin.

Zwei weiße und zwei schwarze ?

Türme oder Rochen.

Zwei weiße und zwei schwarze ?

Läufer.

Zwei weiße und zwei schwarze ?

Springer, auch Pferde oder Rössel genannt.

Und acht weiße und acht schwarze ?

Bauern.

In anderer Geſtalt als im Diagramm erſcheinen die Steine auf dem Schachbrette. Welche Steine nur gleichen an Geſtalt den hier abgebildeten?

Die Türme, Springer und Bauern.

Welche Figur, wenn auch nicht immer mit einer Krone, ragt auf dem Schachbrette über alle empor?

Der König.

Welche Figur iſt nach dem Könige die längſte?

Die Dame.

Und welche nach der Dame?

Der Läufer.

In ſehr verſchiedener Geſtalt erſcheint der Läufer nicht nur auf dem Brette, ſondern auch in den Diagrammen. Wodurch bezeichnen engliſche Diagramme den Läufer, der oben abgebildet eine Mütze mit einer Feder trägt?

Durch eine Biſchofsmütze.

Denn wie nennen die Engländer die Figur, die bei uns Läufer heißt?

Biſchof (Bishop).

Wodurch bezeichnen aber franzöſiſche Diagramme den Läufer?

Durch ein Narrengeſicht mit einer Schellenkappe.

Denn wie nennt man dieſe Figur in Frankreich?

Narr (Fou).

Noch iſt zu merken: Wie nennt man zum Unterſchiede von den Bauern die übrigen Schachſteine?

Figuren.

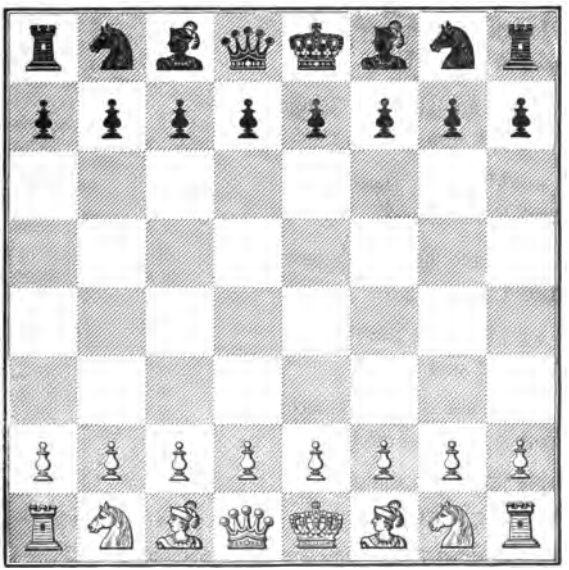
Mit welchem andern allgemeinen Namen bezeichnet man die Damen, Türme, Springer und Läufer?

Mit dem Namen Offiziere.

## Viertes Kapitel. Der Aufſatz oder der Stand der Schachſteine, wenn das Spiel beginnen ſoll.

Wo ſteht der weiße König?
Auf E 1.

Wo ſteht der ſchwarze König?
Auf E 8.



Wo die weiße Dame?
Auf D 1.

Wo die ſchwarze Dame?
Auf D 8.

Auf was für einem Felde steht die weiße Dame, nach einer alten Regel, daß man die Dame nur auf das Feld ihrer Farbe setzen soll?

Auf einem weißen.

Und auf was für einem Felde steht die schwarze Dame?

Auf einem schwarzen.

Wo stehen die weißen Türme?

Auf A 1 und H 1.

Wo stehen die schwarzen Türme?

Auf A 8 und H 8.

Wo stehen die weißen Springer?

Auf B 1 und G 1.

Wo die schwarzen Springer?

Auf B 8 und G 8.

Wo stehen die weißen Läufer?

Auf C 1 und F 1.

Wo die schwarzen Läufer?

Auf C 8 und F 8.

Wo stehen die weißen Bauern?

Auf der zweiten Reihe.

Wo die schwarzen Bauern?

Auf der siebenten Reihe.

Welche Bauern nennt man die Königsbauern?

Den Bauer E 2 und E 7.

Welche Bauern nennt man die Damenbauern?

Den Bauer D 2 und D 7.

Welches sind die Turmbauern?

A 2 und H 2; A 7 und H 7.

Welches sind die Läuferbauern?

C 2 und F 2; C 7 und F 7.

Welches sind die Springerbauern?

B 2 und G 2; B 7 und G 7.

Wie pflegt man zu entscheiden, wer mit den weißen Steinen spielt und den ersten Zug (den Anzug) hat?

In jeder Hand einen Bauer von verschiedener Farbe, fragt man: Links oder rechts? Ist es nun ein weißer Stein, den die Wahl des Mitspielenden trifft, so hat er nicht nur das Recht, mit den weißen Steinen zu spielen, sondern er hat auch den Anzug.

Wer hat aber bei den folgenden Partien den Anzug? Etwa der Gewinnende?

Nein; sondern der Anzug wechselt.

Geschwind, nimm dein Schachbrett, setz' auf und laß deinen Freund losen. Fallen dir die weißen Steine zu, so hast du also das Spiel zu beginnen, das darin bestehe: du zeigst mit dem Finger bald auf dieses, bald auf jenes Feld, das dein Gegner nennen muß. Nennt er ein falsches, so hat er verloren, und ein neues Spiel beginne. Das Brett wird umgedreht und du wirst gefragt, wobei nicht zu vergessen, daß jetzt nicht die erste, sondern die achte Reihe zunächst vor dir liegt.

---

## Fünftes Kapitel. Gang des Königs.

Wo steht der König auf dem folgenden Diagramme?

Auf E 3.

Obgleich der König nicht weiter als auf das nächste Feld gehen oder ziehen kann, auf wieviel Felder kann er doch gehen?

Auf acht Felder.

Welches sind diese Felder?

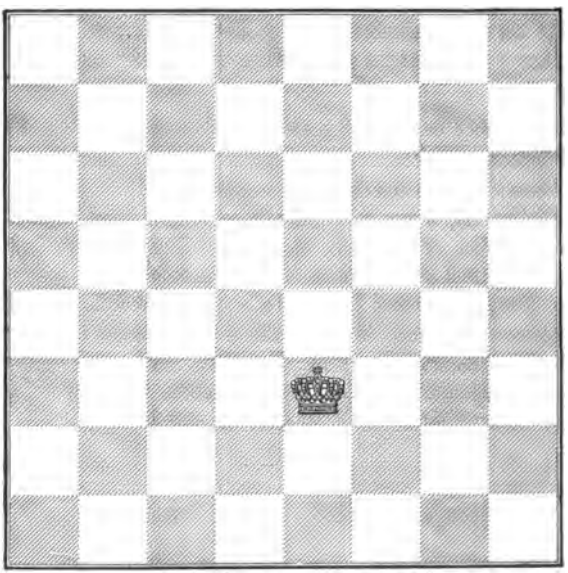
D 4, E 4, F 4, D 3, F 3, D 2, E 2, F 2.

Recht kurz nennt man die acht Felder, auf welche der König ziehen kann, ſein Gebiet. Hat nun der König auf F 2 gezogen, was iſt dann ſein Gebiet?

E 3, F 3, G 3, E 2, G 2, E 1, F 1, G 1.

Was iſt ſein Gebiet, wenn er auf dem Felde G 1 ſteht?

F 2, G 2, H 2, F 1, H 1.



Nie darf der König das Gebiet des andern Königs betreten; auf wieviel Felder kann daher bei dem Stande, den das folgende Diagramm dir zeigt, der weiße König ziehen?

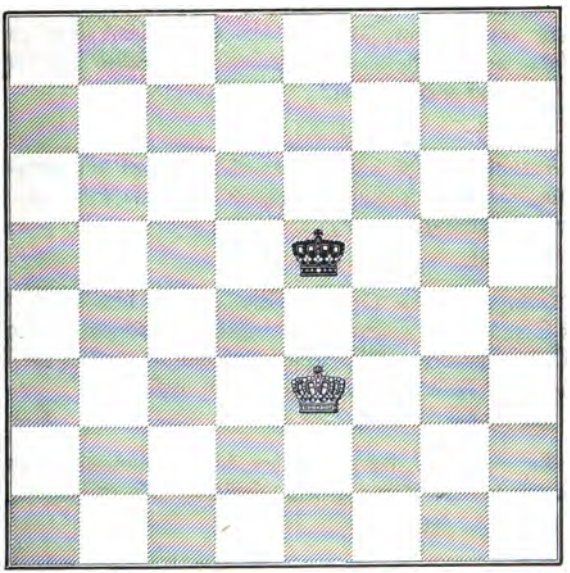
Nur auf fünf.

Und dieſe Felder ſind?

D 3, F 3, D 2, E 2, F 2.

Auf welche Felder darf daher bei diesem Stande auch der schwarze König nur ziehen?

Auf die Felder D 5, F 5, D 6, E 6, F 6.



Wenn nun der weiße König ziehen und um den schwarzen König herumgehen und auf D 3 zurückkehren soll, wieviel Züge braucht er?

Zwölf.

Welche Felder muß er auf dieser Bahn betreten, wenn er dem schwarzen Könige so nahe als möglich bleiben will?

Die Felder F 3, G 4, G 5, G 6, F 7, E 7, D 7, C 6, C 5, C 4, D 3, E 3.

Soll er aber nicht so nahe als möglich dem schwarzen Könige bleiben, wie kann er auch ziehen, ohne aber mehr als zwölf Züge zu thun?

Auf die Felder F3, G4, H5, G6, F7, E8, D7, C6, B5, C4, D3, E3.

Wenn wir auch das Feld, das uns zur Rechten liegt, zuerst nahmen und dies ferner thun werden, auf welches Feld konnte er ebensogut zuerst ziehen?

Auf D3.

Soll er abwechselnd auf ein weißes, dann auf ein schwarzes Feld ziehen, wieviel Züge braucht er auf seiner Bahn um den schwarzen König?

Sechzehn.

Soll dir aber diese Uebung nützen und zu dem Blicke, den ein Schachspieler haben muß, verhelfen, was mußt du auszählen, ohne den König fortzusetzen und ohne etwa mit dem Finger die Felder des Schachbretts zu berühren?

Die Felder.

Soll er auf kein weißes Feld ziehen, sondern nur auf schwarzen Feldern um den König gehen, wieviel braucht er Züge?

Ebenfalls sechzehn.

Diese sind?

F2, G3, H4, G5, H6, G7, F8, E7, D8, C7, B6, C5, B4, C3, D2, E3.

Wie geht der schwarze König um den weißen König in zwölf Zügen und zwar auf verschiedene Weise herum?

F5, G4, G3 (oder H3), G2, F1, E1, D1, C2, C3 (oder B3), C4, D5, E5.

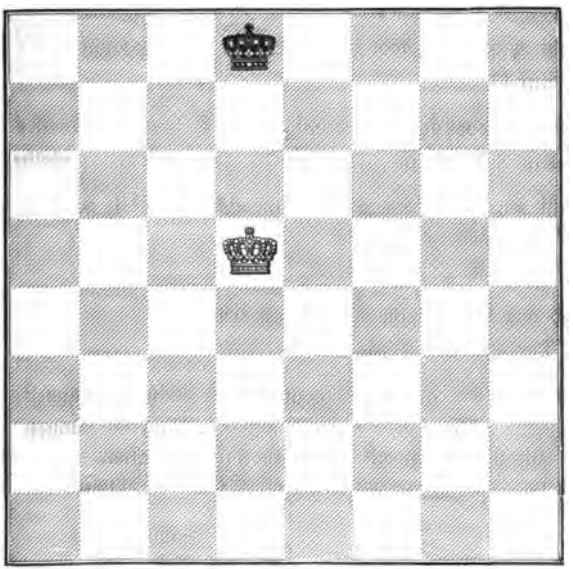
Sieh, ob der schwarze König um den weißen herumgehen kann, ohne andere als schwarze Felder zu betreten!

F6, G5, H4, G3, H2, G1. — Hier kann er nicht weiter.

Setze die Könige auf D 4 und D 6 oder auf E 4 und C 4, dieſe Uebungen zu wiederholen.

Wie zieht in nachfolgendem Diagramm der weiße König, um in drei Zügen auf die achte Reihe zu gelangen?

Auf die Felder E 6, F 7, F 8 (G 8) oder C 6, B 7, B 8 (A 8).



Nun mußt du aber als erſte Spielregel dir einprägen, daß im Schachſpiel Weiß und Schwarz immer abwechſelnd ziehen; wenn alſo Weiß einen Zug gethan hat, zieht Schwarz. Wie muß daher in der geſpielten Partie der weiße König ziehen, um in drei Zügen auf die Linie 8 zu gelangen?

Er muß auf D 6 ziehen?

Wem ſtellt er ſich auf dieſem Felde entgegen?

Dem ſchwarzen Könige.

Und wie nennt man diese Entgegenstellung, die im Schach eine sehr wichtige Rolle spielt, mit dem gewöhnlichen Kunstausdrucke?

Opposition.

Wie muß nun der schwarze König ziehen?

Entweder auf E 8 oder C 8.

Zieht er auf E 8, wie zieht Weiß im zweiten Zuge?

Auf C 7.

Zieht aber der schwarze König auf C 8, wie zieht Weiß?

Auf E 7 und in seinem dritten Zuge auf die 8. Reihe.

Zieht aber Weiß im ersten Zuge nicht auf D 6, sondern auf E 6, wie zieht Schwarz?

Auf E 8.

Und wer hat jetzt die Opposition erlangt?

Der schwarze König.

Kann nun der weiße König auf die 8. Reihe gelangen?

Nein, nicht einmal auf die 7. Reihe kann er kommen.

Wir wollen ihn alle Versuche anstellen lassen. Also Weiß zog im ersten Zuge von D 5 auf E 6 und Schwarz von D 8 auf E 8.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 2) E 6 — F 6. | 2) E 8 — F 8. |
| 3) F 6 — G 6. | 3) F 8 — G 8. |
| 4) G 6 — H 6. | 4) G 8 — H 8. |
| 5) H 6 — G 6. | 5) H 8 — G 8. |
| 6) G 6 — F 6. | 6) G 8 — F 8. |
| 7) F 6 — E 6. | 7) F 8 — E 8. |
| 8) E 6 — D 6. | 8) E 8 — D 8. |
| 9) D 6 — C 6 | 9) D 8 — C 8. |
| 10) C 6 — B 6. | 10) C 8 — B 8. |
| 11) B 6 — C 5. | 11) B 8 — C 7. |

Jetzt kann Weiß nicht einmal auf die 6. Reihe gelangen.

12) C5 — D5. 12) C7 — D7.

Wohin auch der weiße König gehen mag, wer erlangt die Opposition?

Der schwarze König.

13) D5 — E5. 13) D7 — E7.
14) E5 — F5. 14) E7 — F7.
15) F5 — G5. 15) F7 — G7.
16) G5 — F4. 16) G7 — F6.
17) F4 — E3. 17) F6 — E5.
18) E3 — D2. 18) E5 — D4.
19) D2 — C2. 19) D4 — C4 u. s. f.

Jetzt nimm dein Schachbrett und setze den schwarzen König wieder auf D8, den weißen König aber auf D4 und frage dich: Kann der weiße König die Opposition erlangen und auf die 8. Reihe vordringen?

Nein.

Denn zieht Weiß von D4 auf D5, wie zieht Schwarz?

Auf D7.

Zieht aber Weiß von D4 auf E5 oder C5, wie zieht Schwarz, ebenfalls die Opposition erlangend?

E7 oder C7.

Setze den schwarzen König wieder auf D8, den weißen aber auf D3 und frage dich: Kann der weiße König auf Linie 8 gelangen?

Gewiß.

1) D3 — D4. D8 — D7.
2) D4 — D5. D7 — E7 oder C7.
3) D5 — C6 oder E6
und in zwei Zügen auf die 8. Reihe.

Noch eine Uebung dieser Art. Setze den schwarzen König auf F8 und den weißen auf A1 und frage dich: Kann der

weiße, der den Anzug hat, auf die 8. Reihe gelangen? Diese Frage sollst du aber beantworten, ohne ein Feld zu berühren. Dies ist nicht so schwer, als es scheint und als es hundert Schachspielern vorkommen mag, die nie gelernt haben zu berechnen. Es soll dir leicht fallen. Bis auf welches Feld kann Weiß in vier Zügen ziehen?

Bis auf das Feld A 5.

Bis auf welches Feld kann aber Schwarz in vier Zügen kommen?

Bis auf das Feld B 8 oder B 7.

Ist Schwarz bis auf das Feld B 8 gegangen, wo erlangst du die Opposition?

Auf dem Felde B 6.

Ist aber Schwarz bis auf das Feld B 7 gegangen, auf welchem Felde erlangst du da die Opposition?

Auf dem Felde B 5.

Ihr habt nun einander Stellungen zu geben und zu fragen, ob der Anziehende die Opposition erlange.

---

## Sechstes Kapitel. Gang der Dame.

Welche Figur kann ebenso wie der König auf alle um sie liegenden acht Felder ziehen?

Die Dame.

Aber wie weit kann sie auch die Reihe oder die Linie, die sie betritt, verfolgen, ohne mehr denn einen Zug zu thun?

Bis zu Ende des Brettes oder bis zu einem ihrer Steine.

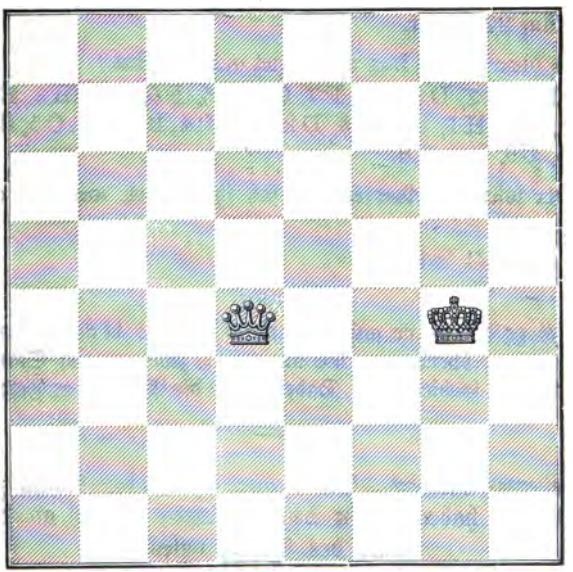
Die Dame auf D 4 (s. das Diagramm) kann daher auf D 5 ziehen, aber auf welche Felder dieser Linie noch?

Auf D 6, D 7 oder D 8.

Sie kann von D 4 auf E 5 ziehen, aber auch?
Auf F 6 oder G 7 oder H 8.

Sie kann von D 4 auf E 4 ziehen, aber auch?
Auf F 4 bis zu ihrem Könige.

Sie kann von D 4 auf E 3 ziehen, aber auch?
Auf F 2 oder G 1.



Sie kann von D 4 auf D 3 ziehen, aber auch?
Auf D 2 oder D 1.

Ferner von D 4 auf C 3, aber auch?
Auf B 2 oder A 1.

Von D 4 auf C 4, aber auch?
Auf B 4 oder A 4.

Von D 4 auf C 5, aber auch?

Auf B 6 oder A 7.

Auf wieviel Felder zu ziehen hat sie daher bei diesem Stande die Wahl?

Auf fünfundzwanzig.

Setze die Dame auf D 5 und sage, auf wieviel Felder sie von diesem Standpunkte aus ziehen kann!

Auf 27 Felder.

Und diese Felder, kurz ihr Gebiet genannt, sind?

D 6, D 7, D 8, E 6, F 7, G 8, E 5, F 5, G 5, H 5, E 4, F 3, G 2, H 1, D 4, D 3, D 2, D 1, C 4, B 3, A 2, C 5, B 5, A 5, C 6, B 7, A 8.

Ueber wieviel Felder erstreckt sich ihr Gebiet, wenn sie auf A 1 steht?

Ueber 21 Felder.

Uebung.

Setze die Dame auf B 1 und so fort bis H 8 und lerne die Felder überblicken, die auf ihrem jedesmaligen Standpunkte ihr Gebiet sind. Dabei nenne die Anzahl der Felder.

---

## Siebentes Kapitel. Die Dame, ohne ihren König zur Hilfe zu haben, treibt den schwarzen König an den Rand des Schachbrettes.

Nie darf der König das Gebiet einer feindlichen Figur betreten. Auf welche Felder darf der König bei der Stellung S. 24 nicht ziehen?

Nicht auf C 4, nicht auf C 5, nicht auf C 6, noch auf die Felder D 4 und E 5.

Darum ist es leicht, mit der Dame den König an den Rand zu treiben, auf die achte Reihe wie auf die erste, auf

Linie A wie auf Linie H; es ist leicht, doch merke dir, daß die Dame sich hüten muß, das Gebiet des Königs zu betreten; warum, wirst du später lernen.

Da du jetzt schon mit mehreren Figuren spielst, die möglicherweise denselben Zug machen und dasselbe Feld betreten können, mußt du in der Bezeichnung der Züge einen Anhalt dafür haben, welcher Stein gemeint ist. Wie kannst du dies erkennen?

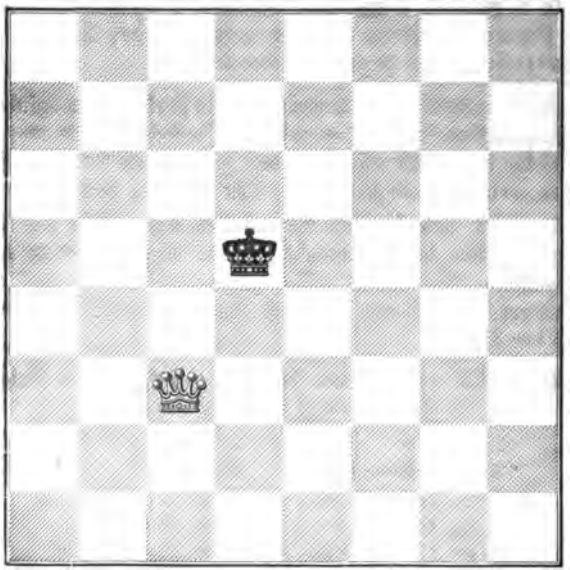
Dadurch, daß vor die Bezeichnung des Feldes der Anfangsbuchstabe der betreffenden Figur vorgesetzt wird, also K = König, D = Dame, T = Turm, L = Läufer, S = Springer. Wenn eine derartige Bezeichnung fehlt, so zieht stets der Bauer.

Wie treibt 1) die Dame den König auf die erste Reihe?

| | |
|---|---|
| 1) D. C3 — F6. | 1) K. D5 — C5. |
| 2) D. F6 — E6. | 2) K. C5 — B5. |
| 3) D. E6 — D6. | 3) K. B5 — A5. |
| 4) D. D6 — C6. | 4) K. A5 — B4. |
| 5) D. C6 — D5. | 5) K. B4 — A4. |
| 6) D. D5 — C5. | 6) K. A4 — B3. |
| 7) D. C5 — D4. | 7) K. B3 — A3. |
| 8) D. D4 — C4. | 8) K. A3 — B2. |
| 9) D. C4 — D3. | 9) K. B2 — A2. |
| 10) D. D3 — C3. | 10) König muß auf die 1. Reihe (B1) gehen. |

Wie treibt 2) die Dame den König auf die achte Reihe?

| | |
|---|---|
| 1) D. C3 — B4. | 1) K. D5 — E5. |
| 2) D. B4 — C4. | 2) K. E5 — F5. |
| 3) D. C4 — D4. | 3) K. F5 — G5. |
| 4) D. D4 — E4. | 4) K. G5 — H5. |
| 5) D. E4 — F4. | 5) K. H5 — G6. |
| 6) D. F4 — E5. | 6) K. G6 — H6. |
| 7) D. E5 — F5. | 7) K. H6 — G7. |
| 8) D. F5 — E6. | 8) K. G7 — H7. |
| 9) D. E6 — F6. | 9) muß auf G8. |



Wie ziehſt du aber, wenn der König im erſten Zuge auf C 6 geht?

D. B 4 — A 5.

Hier hat der König drei Züge; er kann auf D 6, auf D 7 und auf B 7 gehen. Wie zieht die Dame, wenn er auf D 6 geht?

A 5 — B 5.

Wenn er auf D 7 geht?

A 5 — B 6.

Welche Züge erfolgen aber, wenn er auf B 7 geht?

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 3) D. A 5 — C 5. | 3) K. B 7 — A 6. |
| 4) D. C 5 — B 4. | 4) K. A 6 — A 7; |
| 5) D. B 4 — B 5. | muß ſchon im 5. Zuge auf die 8. Reihe (A 8). |

Du siehst, welche bestimmte Stellung gegen den König die Dame jedesmal einnehmen muß, um ihn zu treiben, und es wird dir nun auch gelingen, den König auf die Linie A und H zu treiben, welche Linien er jetzt freiwillig betrat. Dabei wirst du aber auch finden, daß es Fälle giebt, wo die Dame von ihren regelmäßigen Zügen abzuweichen hat.

Hier habt ihr wieder ein Spiel! Aber spielt's auch und lernt bei gewissen Stellungen berechnen und voraussagen, in wieviel Zügen der König an den Rand getrieben wird!

---

## Achtes Kapitel. Schach (†). Schlagen. En prise. Matt. Blindes Matt. Patt. Remis. Roi dépouillé. Pièce touchée, pièce jouée. J'adoube.

Wenn die Dame im nachstehenden Diagramme von D 4 auf E 4 zieht, auf wessen Gebiet steht dann der schwarze König?

Auf dem Gebiet der Dame.

Oder worin steht er, mit dem Kunstausdruck zu reden?

In Schach.

So oft du aber den feindlichen König in Schach setzest (ihm Schach giebst), was mußt du dabei sagen (bieten)?

Schach.

Wie bezeichnet die Schriftsprache den Ausdruck „Schach"?

Durch ein Kreuz.

Nicht bloß durch D 4 — E 4, sondern wie kannst du bei obiger Stellung noch † geben?

Durch D 4 — E 3 †, D 4 — E 5 †, D 4 — H 4 †, D 4 — G 7 †, D 4 — B 4 †, D 4 — C 5 †, D 4 — A 7 †.

Darf die Dame (und jeder andere Stein) das Gebiet des feindlichen Königs betreten?

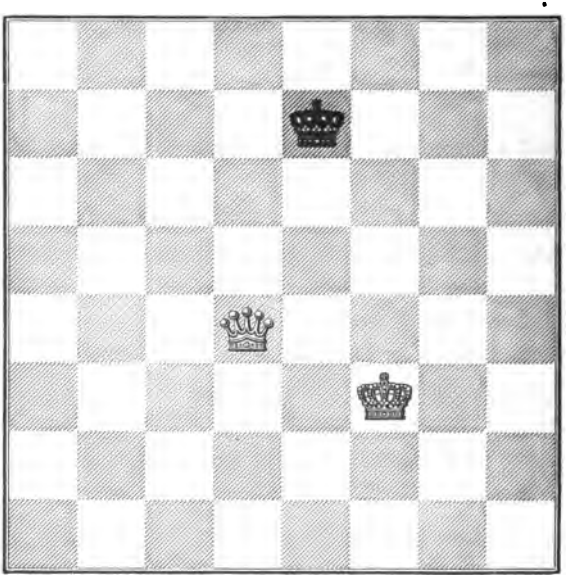
Sehr wohl.

Was kann da aber der König thun, wenn der in ſein Gebiet tretende Stein nicht durch einen andern geſchützt (gedeckt) iſt?

Der König kann ihn ſchlagen (nehmen).

Wie macht er das?

Er ſtellt ſich auf das Feld dieſes Steines, der vom Brette genommen wird.



Zöge daher die Dame D 4 — D 6 †, auf welches Feld zieht der König, die Dame ſchlagend?

Auf D 6.

Auf welchen Feldern darf Weiß auch nicht † geben, wenn nicht die Dame verloren gehen ſoll?

Nicht auf D 7, nicht auf D 8 und nicht auf F 6.

Was sagt man mit einem, auch bei uns gebräuchlichen, französischen Ausdruck von einem Steine, der geschlagen werden kann?

Er steht en prise.

Wohin muß der König, dem † geboten ist, wenn er nicht schlagen kann?

Auf ein Feld, wo er nicht im Schach steht.

Hast du aber den feindlichen König in Schach gesetzt und er hat kein Feld mehr, auf das er ziehen kann, was hast du da errungen?

Den Sieg.

Was hast du bei diesem „Schach", wodurch das Spiel beendet ist, zu sagen?

„Schach und matt!" oder bloß „matt!"

Es kommt vor, daß unaufmerksame Spieler matt setzen, ohne es zu sehen, und daher bloß „Schach!" oder auch das nicht einmal sagen; wie nennt man ein solches Matt, das zwar auch gewinnt, aber nicht ehrenvoll ist?

Ein blindes.

Jetzt nimm dein Schachbrett, setze die beiden Könige und die Dame auf, wie sie im Diagramme stehen, und laß uns matt setzen.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) K. F 3 — F 4. | 1) K. E 7 — E 6. |

Nur auf einem Randfelde kann der schwarze König matt gesetzt werden, darum sucht derselbe vom Rande sich entfernt zu halten.

| | |
|---|---|
| 2) K. F 4 — G 5. | 2) K. E 6 — E 7. |
| 3) K. G 5 — F 5. | 3) K. E 7 — F 7. |
| 4) D. D 4 — D 7 †. | 4) K. F 7 — F 8. |

Schwarz mußte nun auf ein Randfeld, auf F 8 oder G 8 gehen.

| | |
|---|---|
| 5) K. F 5 — G 6. | 5) K. F 8 — G 8. |

Auf wie vielerlei Weise kann nun Weiß im 6. Zuge matt setzen?

Auf viererlei Weise.

D. D 7 — C 8 † und matt,
oder D 7 — D 8 † und matt,
oder D 7 — E 8 † und matt,
oder D 7 — G 7 † und matt.

Weiß konnte im 5. Zuge ebensogut auch den König auf F 6 ziehen, welches Matt kann dann aber nur erfolgen?

D 7 — G 7 † und matt.

Wir wiederholen dieses Spiel mit einigen Veränderungen.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) K. F 3 — F 4. | 1) K. E 7 — E 6. |
| 2) K. F 4 — G 5. | 2) K. E 6 — F 7 (anstatt E 7). |

Dieser Zug von Schwarz ist zu tadeln, weil er sich nicht so gut verteidigt, als möglich, und um einen Zug früher matt wird.

| | |
|---|---|
| 3) D. D 4 — D 7 †. | 3) K. F 7 — G 8. |
| 4) K. G 5 — G 6. | 4) K. G 8 — H 8 (oder F 8). |

Auf welche verschiedene Art kann nun Weiß matt setzen?

Die Dame kann von D 7 auf C 8, oder auf D 8, oder auf E 8, oder auf G 7, oder auf H 7 ziehen und matt setzen.

Stände aber der schwarze König auf F 8, wohin er im 4. Zuge auch ziehen konnte, wie könnte da Weiß nur matt setzen?

D. D 7 — D 8 † und matt, oder D. D 7 — F 7 † und matt. Setze von neuem auf und sieh, ob Weiß nicht anders und ebensogut ziehen kann.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) K. F 3 — E 4. | 1) K. E 7 — E 6. |
| 2) D. D 4 — D 8. | 2) K. E 6 — F 7 kein andrer Zug. |
| 3) K. E 4 — F 5. | 3) K. F 7 — G 7 kein andrer. |
| 4) D. D 8 — E 8. | 4) K. G 7 — H 7. |

Schwarz kann auch auf H 6 ziehen, ist da aber sogleich matt. Denn wie zöge Weiß?

D. D 8 — H 8 † und matt, oder D. D 8 — G 6 † und matt.

Da nun aber Schwarz auf H 7 gezogen hat, wie zieht Weiß im 5. Zuge, um dann im 6. dieses Matt zu geben?

K. F 5 — F 6.

Aber kann Weiß nicht auch ziehen D. D 8 — F 8 und also die Stellung, die das folgende Diagramm dir zeigt, einnehmen?

Dieser Zug wäre ein grobes Versehen, wodurch das Spiel beendet würde, ohne daß Weiß gewonnen hätte. Schwarz, ohne im Schach zu stehen, kann nicht mehr ziehen. In diesem Falle hat Weiß nicht matt, sondern patt gesetzt.

Hätte Weiß D. D 8 — H 8 † gezogen, worauf Schwarz die Dame schlagen müßte, so wäre der Zug ebenso schlecht, denn das Spiel wäre remis, partie remise, von keiner Seite gewonnen. Was ist also beim Patt der Fall?

Das Spiel ist von keiner Seite gewonnen. Eine Pattstellung liegt nur dann vor, wenn eine Partei, wie hier, außer dem König auch keinen Stein mehr hat, mit dem er ziehen kann.

Ist nicht auch das Spiel als remis anzusehen, sobald ein König aller seiner Steine beraubt ist, nach einer alten Regel: Roi dépouillé hebt das Spiel auf?

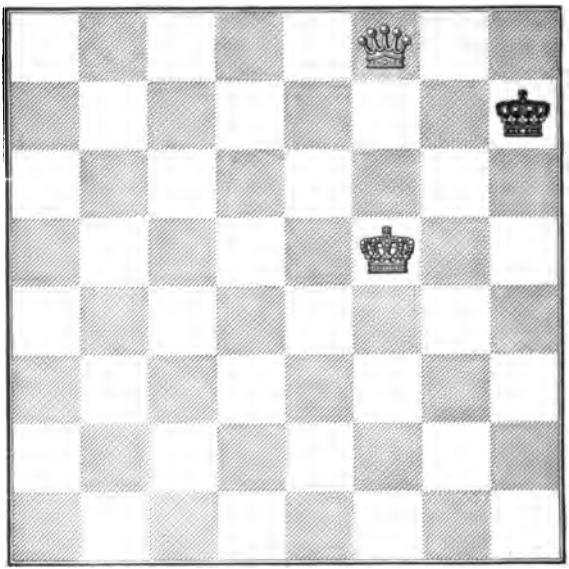
Eine alte Regel, die aber nicht mehr gilt.

### Aufgabe (siehe Diagramm S. 31).

Weiß zieht an, treibt den schwarzen König auf ein bestimmtes Feld, das Schwarz zu meiden sucht, und macht ihn auf diesem Felde matt.

1) auf dem Felde A 1.

Versuche es, ehe du die Lösung nachspielst.



Schwarz, am Zuge, iſt patt.

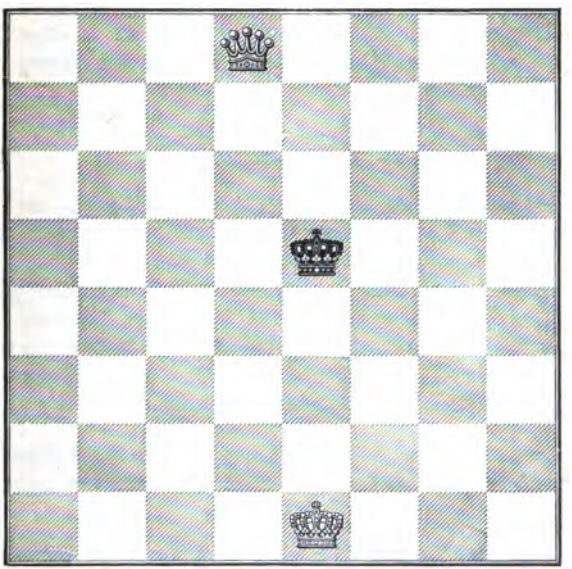
| | |
|---|---|
| 1) ♕. D 8 — B 6. | 1) ♔. E 5 — F 5. |
| 2) ♕. B 6 — H 6. | 2) ♔. F 5 — G 4. |
| 3) ♔. E 1 — F 2. | 3) ♔. G 4 — F 5. |
| 4) ♔. F 2 — F 3. | 4) ♔. F 5 — E 5. |
| 5) ♕. H 6 — G 6. | 5) ♔. E 5 — D 5. |

Zieht Schwarz auf D 4, ſo erfolgt ♕. G 6 — F 5 und das Matt früher.

| | |
|---|---|
| 6) ♕. G 6 — F 6. | 6) ♔. D 5 — C 5. |
| 7) ♕. F 6 — E 6. | 7) ♔. C 5 — B 5. |
| 8) ♕. E 6 — D 6. | 8) ♔. B 5 — A 5. |
| 9) ♔. F 3 — E 3. | 9) ♔. A 5 — B 5. |
| 10) ♔. E 3 — D 3. | 10) ♔. B 5 — A 5. |
| 11) ♕. D 6 — C 6. | 11) ♔. A 5 — B 4. |
| 12) ♕. C 6 — B 6 †. | 12) ♔. B 4 — A 4. |
| 13) ♔. D 3 — C 3. | 13) ♔. A 4 — A 3. |

Weiß könnte hier schon Matt geben; aber die Bedingung ist, den König auf A 1 matt zu machen.

14) D. B 6 — B 5. 14) K. A 3 — A 2.
15) D. B 5 — B 4. 15) K. A 2 — A 1.
16) Dame B 4 — B 2 † und matt.



2) auf dem Felde H 5, und zwar in sieben Zügen.

1) D. D 8 — D 7. 1) K. E 5 — E 4.
2) K. E 1 — F 2. 2) K. E 4 — E 5 } siehe dann die Variante.
3) K. F 2 — F 3. 3) K. E 5 — F 6.
4) K. F 3 — F 4. 4) K. F 6 — G 6.
5) D. D 7 — E 7. 5) K. G 6 — H 6.
6) K. F 4 — F 5. 6) K. H 6 — H 5.
7) D. E 7 — H 7 oder G 5 † und matt.

### Variante.

| | |
|---|---|
| 1) D. D 8 — D 7. | 1) K. E 5 — E 4. |
| 2) K. E 1 — F 2. | 2) K. E 4 — F 4. |
| 3) D. D 7 — E 6. | 3) K. F 4 — G 5. |
| 4) K. F 2 — G 3. | 4) K. G 5 — H 5. |
| 5) K. G 3 — F 4. | 5) K. H 5 — H 4. |

Wie muß nun Weiß ziehen, um auch im 6. Zuge das Feld H 3 zu beherrſchen und im 7. Zuge den König auf H 5 matt zu ſetzen?

| | |
|---|---|
| 6) D. E 6 — D 7. | 6) K. H 4 — H 5. |
| 7) D. D 7 — H 7 † und matt. | |

Es wird dir nun nicht ſchwer ſein, 3) den König auf B 1 und ſo fort auf allen übrigen Randfeldern matt zu ſetzen, was du verſuchen mögeſt, am beſten mit einem Freunde. Nehmt abwechſelnd die Weißen und ſeht, wer in den wenigſten Zügen matt macht. Hütet euch vor Patt! Thut jeden Zug nach reiflicher Ueberlegung, denn *kein Zug darf zurückgenommen werden, und der einmal berührte Stein muß gezogen* werden. Pièce touchée, pièce jouée.

Wenn man aber einen, nicht gehörig auf dem Felde ſtehenden Stein nur zurechtrücken will, dann kann man ihn doch berühren, ohne ihn ziehen zu müſſen?

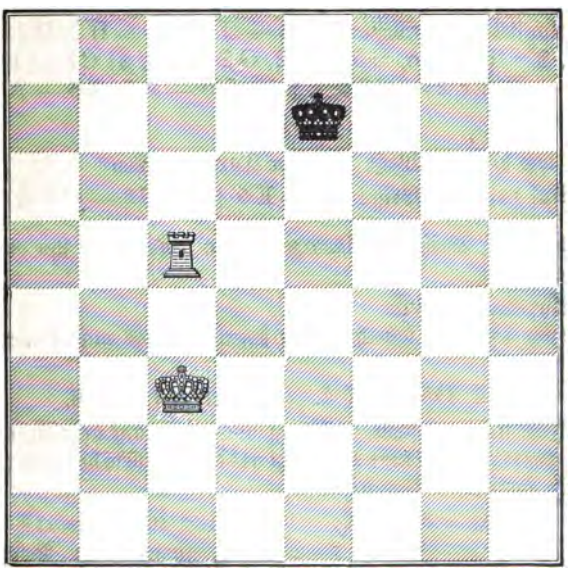
Auch nicht, *ohne die Abſicht vorher zu erklären*, oder ohne ſich des franzöſiſchen Wortes „j'adoube“ (ich rücke zurecht) zu bedienen.

Wollt ihr euern Sieg verherrlichen, ſo ſagt das Matt, das ihr in wenigen Zügen geben könnt, voraus. Z. B. „in zwei, in drei Zügen matt!“

## Neuntes Kapitel. Gang und Wirkung des Turmes. Ein Tempo gewinnen.

Wie unterſcheidet ſich der Gang des Turmes von dem Gange der Dame?

Der Turm geht wie die Dame gerade, aber nicht ſchräg.



Auf welche Felder kann er daher bei vorſtehender Stellung ziehen?

Auf A 5, B 5, D 5, E 5, F 5, G 5, H 5, auf C 4, C 6, C 7 und C 8.

Oder welche Reihe und welche Linie ſind ſein Gebiet?

Die fünfte Reihe und Linie C.

Soll der Turm von C5 auf D4 kommen, wieviel Züge braucht er, um dahin zu gelangen?

Zwei: 1) C5 — D5, 2) D5 — D4, oder 1) C5 — C4, 2) C4 — D4.

Wie muß er ziehen, um in zwei Zügen auf G1 zu kommen?

1) C5 — G5, 2) G5 — G1.

Auf wie vielerlei Weise kann er in drei Zügen auf C2 gelangen?

Auf siebenerlei Weise: 1) C5 — H5, H5 — H2, H2 — C2, 2) C5 — G5, G5 — G2, G2 — C2, 3) C5 — F5, F5 — F2, F2 — C2 u. s. f. bis C5 — A5, A5 — A2, A2 — C2.

Auf wie vielerlei Weise kann der Turm † geben?

Auf zweierlei Weise: C5 — E5 † und C5 — C7 †.

Wohin muß Weiß den schwarzen König treiben, um ihn matt zu setzen?

Auf ein Randfeld.

Hier sollst du schlechte Züge sehen, die das nicht bewerkstelligen.

1) T. C5 — C7 †. 1) K. E7 — D6.

Jetzt steht der schwarze König nicht mehr auf dem Gebiete des Turmes, der Turm aber steht auf dem Gebiete des Königs. Weiß übersieht das und zieht:

2) K. C3 — D4. Wie zieht nun Schwarz?

2) König nimmt Turm. Remis.

Weniger ungeschickt:

1) T. C5 — E5 †. 1) K. E7 — D6.

2) K. C3 — D4.

Hier ist Weiß doch so klug gewesen, den Turm zu decken.

2) K. D6 — C6.

3) T. E5 — C5 †. Dieses † ist ganz zwecklos, da der schwarze König wieder auf D6 geht.

Jetzt laß uns richtig ziehen:

| | |
|---|---|
| 1) K. C3 — D4. | 1) K. E7 — E6. |
| 2) T. C5 — D5. | 2) K. E6 — F6. |
| 3) T. D5 — E5. | 3) K. F6 — G6 (oder F7). |
| 4) K. D4 — E4. | 4) K. G6 — F6. |

Der weiße König konnte ebensogut auf D5 und dann auf D6 gehen.

| | |
|---|---|
| 5) K. E4 — F4. | 5) K. F6 — G6. |
| 6) T. E5 — F5. | 6) K. G6 — H6. |

Der Turm konnte ebensogut ziehen E5 — E6 †.

| | |
|---|---|
| 7) T. F5 — G5 (oder auf F6 †). | 7) K. H6 — H7. |
| 8) K. F4 — F5. | 8) K. H7 — H6 (oder H8). |
| 9) K. F5 — F6. | 9) K. H6 — H7. |
| 10) T. G5 — H5 †. | 10) K. H7 — G8. |
| 11) T. H5 — H6. | |

Dieser Zug hat keinen andern Zweck, als abzuwarten, daß Schwarz zieht. Diese Abwartung konnte auch auf H4, 3, 2 und 1 stattfinden. Mit einem italienischen, auch bei uns gebräuchlichen Ausdruck *gewinnt* ein solcher oder ähnlicher Zug ein Tempo (Zeit); bei Verabsäumung eines solchen Zuges *verliert* man ein Tempo. „Ein Tempo gewinnen" bezeichnet immer, daß die Stellung des Gegners eben darum, weil er am Zuge ist, sich verschlechtert. 11) K. G8 — F8. 12) T. H6 — H8 † und matt.

Setze den Turm wieder auf G5 und den schwarzen König auf H7. So stand das Spiel nach dem 9. Zuge. Wie kann Weiß ebensogut ziehen als T. G5 — H5 †?

| | |
|---|---|
| 10) K. F6 — F7. | 10) K. H7 — H6. |

Geht der schwarze König auf H8, so erfolgt das Matt sogleich.

| | |
|---|---|
| 11) T. G5 — F5 (Abwartung). | 11) K. H6 — H7. |
| 12) T. F5 — H5 † und matt. | |

Setze das Spiel auf, wie es im 5. Zuge stand, den weißen K. auf F 4, den Turm auf E 5 und den schwarzen K. auf G 6. Weiß zieht im 6. Zuge anders.

6) T. E 5 — E 6 †. 6) K. G 6 — F 7.

Geht Schwarz auf H 5, so zieht der Turm, bleibt aber auf der 5. Reihe, um im nächsten Zuge auf H 6 matt zu geben.

7) K. F 4 — F 5. 7) K. F 7 — G 7.
8) T. E 6 — F 6. 8) K. G 7 — H 7.
9) T. F 6 — F 7 † 9) K. H 7 — H 8.
oder T. F 6 — G 6.
10) K. F 5 — G 6. 10) K. H 8 — G 8.
11) T. F 7 — F 6. 11) K. G 8 — H 8.
12) T. F 6 — F 8 † und matt.

Setze den Turm auf F 6 zurück und mache den König, anstatt sogleich auf H 8, in fünf Zügen auf dem Felde H 6 matt.

1) K. G 6 — F 7. 1) K. H 8 — H 7.
2) T. F 6 — E 6. 2) K. H 7 — H 8.
3) T. E 6 — E 8 †. 3) K. H 8 — H 7.
4) K. F 7 — F 6. 4) K. H 7 — H 6.
5) T. E 8 — H 8 † und matt.

Laß die Könige stehen, wo sie stehen, den Turm aber stelle auf E 8, um den König auf H 4 matt zu machen.

1) T. E 8 — E 7. 1) K. H 6 — H 5.
2) K. F 6 — F 5. 2) K. H 5 — H 6.
3) T. E 7 — D 7. 3) K. H 6 — H 5.
4) T. D 7 — D 6. 4) K. H 5 — H 4.
5) K. F 5 — F 4. 5) K. H 4 — H 3.
6) T. D 6 — D 2. 6) K. H 3 — H 4.
7) T. D 2 — H 2 † und matt.

Stelle den schwarzen König auf H 3, den weißen auf F 3, den Turm aber auf A 4. Wie machst du da in zwei Zügen matt?

1) K. F 3 — F 2. 1) K. H 3 — H 2.
2) T. A 4 — H 4 † und matt.

Wie machſt du aber in vier Zügen matt, wenn der Turm nicht auf Linie H ziehen und von der Linie A ſich nicht entfernen ſoll?

| | |
|---|---|
| 1) K. F 3 — F 2. | 1) K. H 3 — H 2. |
| 2) T. A 4 — A 3. | 2) K. H 2 — H 1. |
| 3) K. F 2 — G 3. | 3) K. H 1 — G 1. |
| 4) T. A 3 — A 1 † und matt. | |

Du ſiehſt, daß man den König auf jedes beliebige Randfeld treiben und ihn da matt ſetzen kann.

Stelle nun die Steine auf, wie ſie im Diagramm ſtehen.

Weiß zog 1) K. C 3 — D 4; darauf Schwarz K. E 7 — E 6, warum aber nicht K. E 7 — D 6?

Weil das Matt dann früher (im elften Zuge) erfolgt.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 2) T. C 5 — E 5. | 2) K. D 6 — C 6. |
| 3) T. E 5 — D 5. | 3) K. C 6 — B 6. |
| 4) T. D 5 — C 5 u. ſ. f. | |

Dieſelben Züge und Varianten, wie vorher, nur auf anderen Feldern. Es iſt durchaus nötig, daß du alle dieſe Varianten, welche du oben nachgeſpielt haſt und welche du, um ſie genau zu kennen, wiederholen mußt, auch auf der linken Seite des Brettes mit Leichtigkeit ausführen lernſt. Nachdem dir das gelungen, laß dir und deinem Freunde folgende Uebungen anempfohlen ſein:

Treibet den ſchwarzen König auf die erſte Reihe und ſetzet ihn auf A 1, B 1 u. ſ. w. matt.

Hütet euch, patt zu ſetzen und den Turm en prise ſtehen zu laſſen!

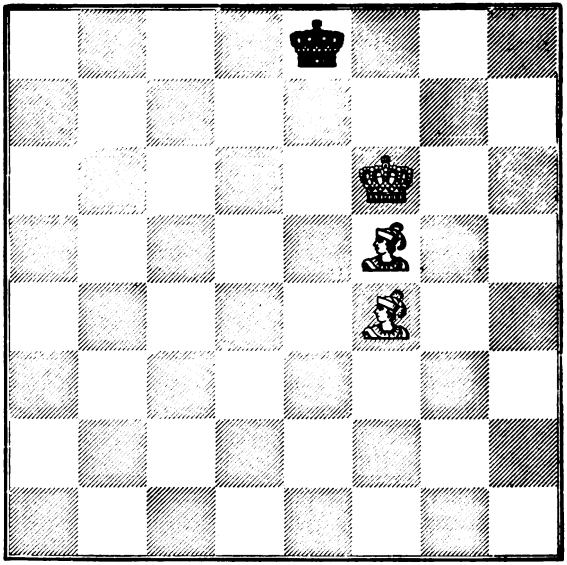
## Zehntes Kapitel. Gang und Wirkung der Läufer.

Welche Züge hat der Läufer mit der Dame gemein?

Die schrägen.

Wodurch unterscheiden sich die beiden weißen Läufer?

Der eine steht auf einem weißen Felde und kann auch nur auf weiße Felder ziehen; der andere steht auf einem schwarzen Felde und kann auch nur auf schwarze Felder ziehen.



Wie nennt man der Kürze wegen auch einen Läufer von weißer Farbe, um zu bezeichnen, daß er auf schwarzen Feldern gehe?

Den schwarzen Läufer.

Welche Felder sind das Gebiet des Läufers F 4 (oder die Felder, auf welche er ziehen kann)?

C 1, D 2, E 3, G 5, H 6, H 2, G 3, E 5, D 6, C 7, B 8.

Welche Felder sind das Gebiet des Läufers F 5?

B 1, C 2, D 3, E 4, G 6, H 7, H 3, G 4, E 6, D 7, C 8.

Auf welche (bei dieser Stellung aber ganz unnütze) Weise kann † gegeben werden?

L. F 5 — G 6 † und L. F 5 — D 7 †, wo aber der Läufer en prise stände.

Auf was für ein Feld mußt du den König treiben, wenn du matt machen willst?

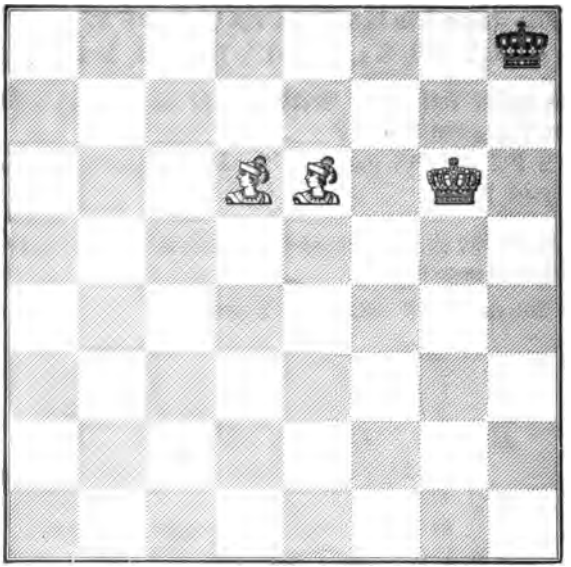
Auf ein Eckfeld oder deren Nebenfelder.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) L. F 4 — C 7. | 1) K. E 8 — F 8. |
| 2) L. F 5 — D 7. | 2) K. F 8 — G 8. |
| 3) K. F 6 — G 6 | 3) K. G 8 — F 8. |
| (oder H 8, worauf Weiß zieht, wie folgt, nur ohne †). | |
| 4) L. C 7 — D 6 †. | 4) K. F 8 — G 8. |
| 5) L. D 7 — E 6 †. | 5) K. G 8 — H 8. |
| 6) L. D 6 — E 5 † und matt. | |

Auch auf A 8 kann der König getrieben und da matt gesetzt werden. Versuch's!

| | |
|---|---|
| 1) L. F 4 — D 6. | 1) K. E 8 — D 8. |
| 2) L. F 5 — E 6. | 2) K. D 8 — E 8. |
| 3) K. F 6 — E 5. | 3) K. E 8 — D 8. |
| 4) K. E 5 — D 5. | 4) K. D 8 — E 8. |
| 5) K. D 5 — C 6. | 5) K. E 8 — D 8. |
| 6) L. E 6 — F 7. | 6) K. D 8 — C 8. |
| 7) L. D 6 — E 7. | 7) K. C 8 — B 8. |
| 8) K. C 6 — B 6. | 8) K. B 8 — C 8. |
| 9) L. F 7 — E 6 †. | 9) K. C 8 — B 8. |
| 10) L. E 7 — D 6 †. | 10) K. B 8 — A 8. |
| 11) L. E 7 — D 5 † und matt. | |

Wie mußt du ziehen, um bei folgender Stellung durch den Läufer E 6 mit dem vierten Zuge matt zu setzen?



Bedenke wohl, daß du dem schwarzen König erst einen Zug eröffnen mußt, damit er nicht patt sei.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) K. G 6 — F 7. | 1) K. H 8 — H 7. |
| 2) L. D 6 — F 8. | 2) K. H 7 — H 8. |
| 3) L. F 8 — G 7 †. | 3) K. H 8 — H 7. |
| 4) L. E 6 — F 5 † und matt. | |

Wie mußt du aber ziehen, um den König auf G 8 matt zu machen?

| | |
|---|---|
| 1) den L. E 6, so daß der König nach G 8 ziehen kann, z. B. L. E 6 — H 3. | 1) K. H 8 — G 8. |
| 2) denselben L., ohne aber † zu geben, z. B. L. H 3 — C 8 (auch der andere Läufer konnte ziehen). | 2) K. G 8 — H 8. |

| | |
|---|---|
| 3) L. D6 — F8. | 3) K. H8 — G8. |
| 4) L. F8 — H6. | 4) K. G8 — H8. |
| 5) L. H6 — G7 †. | 5) K. H8 — G8. |

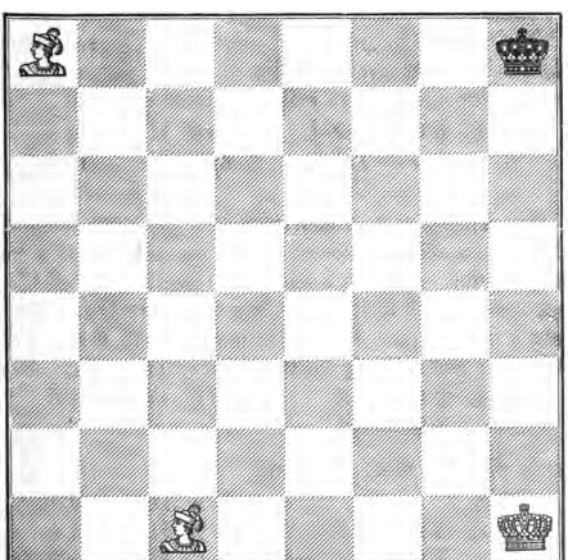
6) L. giebt auf E6 † und matt.

Um mit den Läufern umgehen zu lernen, faſſe folgende Stellung ins Auge und prüfe folgende Züge aus einer engliſchen Schachanweiſung von Ch. Kenny.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) L. C1 — B2 †. | 1) K. H8 — G8. |
| 2) L. A8 — D5 †. | 2) K. G8 — F8. |
| 3) L. B2 — F6. | 3) K. F8 — E8. |
| 4) L. D5 — E6. | 4) K. E8 — F8. |

Auf welche Felder iſt der ſchwarze König beſchränkt?

Auf E8 und F8.



Wohin geht nun in den nächsten fünf Zügen der weiße König?

Auf G 6.

Wo aber steht im neunten Zuge der schwarze König?

Auf E 8.

Welche Züge folgen?

| | |
|---|---|
| 10) L. F 6 — G 5. | 10) K. E 8 — F 8. |
| 11) L. E 6 — D 7. | 11) K. F 8 — G 8. |
| 12) L. G 5 — H 6. | 12) K. G 8 — H 8. |
| 13) L. H 6 — G 7 †. | 13) K. H 8 — G 8. |
| 14) L. D 7 — E 6 † und matt. | |

Gefällt dir das? Gewiß! Aber sind denn die Züge, die Schwarz thut, forciert, gezwungen?

Schwarz konnte schon im ersten Zuge anders, nämlich H 8 — H 7, ziehen.

Welche Züge folgen nun? Das überläßt der englische Schachmeister, der genug gezeigt zu haben glaubt, dem Anfänger. Nun noch einmal das Diagramm aufgesetzt!

| | |
|---|---|
| 1) L. C 1 — B 2 †. | 1) K. H 8 — H 7. |
| 2) L. A 8 — E 4 †. | 2) K. H 7 — H 6. |
| 3) K. H 1 — G 2. | 3) K. H 6 — G 5. |

Sein bester Zug, denn geht er auf H 5, so folgt L. B 2 — C 1, wodurch dem Könige wieder eine Linie abgeschnitten wird, was jetzt nicht geschehen kann; denn zöge der L. auf C 1, so ginge der K. auf F 6 und wäre vor der Hand frei. Ebensowenig darf der L. auf E 5 gehen, um das Feld F 4 zu decken, welches der weiße König decken und einnehmen muß. Also:

| | |
|---|---|
| 4) K. G 2 — F 3. | 4) K. G 5 — H 6. |
| 5) K. F 3 — F 4. | |

Nur ja nicht auf G 4! Warum?

| | |
|---|---|
| Patt. | 5) K. H 6 — H 5. |
| 6) L. B 2 — G 7. | 6) K. H 5 — H 4. |
| 7) L. E 4 — G 6. | 7) K. H 4 — H 3. |

8) K. F4 — F3. 8) K. H3 — H4.
9) L. G7 — F6 †. 9) K. H4 — H3.
10) L. G6 — F5 †. 10) K. H3 — H2.
11) K. F3 — F2. 11) K. H2 — H1.
12) L. F5 — G4 (Abwartung). Nicht † geben. Auch der andere Läufer kann ziehen, nur ja nicht auf E5!
12) K. H1 — H2.
13) L. F6 — E5 †. 13) K. H2 — H1.
14) L. G4 — F3 † und matt.

Hier hätte denn der englische Schachmeister insofern recht, als das Matt im 14. Zuge erfolgt. Aber ist denn dieses Matt ein forciertes? Nein! Denn schon im zweiten Zuge konnte Schwarz anders ziehen.

Der erste Zug war:

1) L. C1 — B2 †. 1) K. H8 — H7.

Wie zieht Schwarz, anstatt auf H6?

2) L. A8 — E4 †. 2) K. H7 — G8.

Wie muß Weiß jetzt ziehen, um den König zu beschränken?

3) L. E4 — G6. 3) K. G8 — F8.
4) L. B2 — F6. 4) K. F8 — G8.

Nun weißt du, daß der König marschieren muß und wie du matt machst. Versuch's! Du kommst im 8. Zuge mit deinem König auf G5 an. Wie ziehst du nun weiter? Versuche!

9) L. G6 — F5. 9) K. G8 — F8.
(Zieht er auf F7, so erfolgt das Matt im 15. Zuge.)
10) K. G5 — G6. 10) K. F8 — E8.
11) L. F5 — E6. 11) K. E8 — F8.
12) L. E6 — D7 u. s. w. Erst im 16. Zuge matt!

Demnach hätte der englische Schachmeister scheinbar unrecht, wenn er von matt in 14 Zügen spricht. Du hast aber im 9. Zuge schlecht gespielt; wie hättest du spielen sollen?

9) K. G5 — H6. 9) K. G8 — F8.
10) L. F6 — G5. 10) K. F8 — G8.

| | |
|---|---|
| 11) L. G 5 — E 7. | 11) K. G 8 — H 8. |
| 12) L. G 6 — F 5. | 12) K. H 8 — G 8. |
| 13) L. F 7 — E 6 †. | 13) K. G 8 — H 8. |
| 14) L. E 7 — F 6 matt. | |

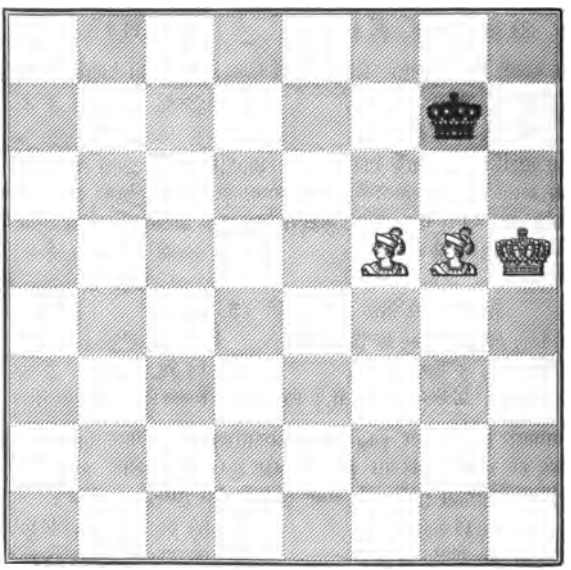
Kann Weiß ſchon in den erſten drei Zügen den ſchwarzen König auf ſechs Felder (G 7, F 7 und die dahinterliegenden) beſchränken?

Ja! Es iſt dabei gleichgültig, welcher von den beiden Läufern zuerſt zieht; der Läufer C 1 mag anfangen, aber nur ja kein nutzloſes † geben.

Welches ſind die drei Züge?

1) L. C 1 — G 5, 2) L. A 8 — E 4 und 3) L. E 4 — F 5.

Weiß zieht den 8. Zug und ſetzt mit dem 15. matt.



Wie zieht Weiß in den folgenden vier Zügen?

Den König von H 1 auf H 5.

Hat Schwarz so gut als möglich gezogen, wo steht dann der schwarze König in seinem 7. Zuge?

Auf G 7 (oder auch auf F 7).

8) L. F 5 — D 7. 8) K. G 7 — F 7.

9) K. H 5 — H 6. Wie muß Schwarz ziehen, um nicht schon im 13. Zuge matt zu sein?

9) K. F 7 — G 8; denn zöge der König auf F 8, so folgte K. H 5 — G 6 und dann L. G 5 — H 6.

10) K. H 6 — G 6. 10) K. G 8 — F 8.

11) L. G 5 — F 6 u. s. w. Im 15. Zuge matt.

### Uebung.

Diese Spiele mit den Läufern möget ihr, du und dein Freund, wiederholen und die Varianten ergänzen, die hier nur angedeutet sind. Auch möget ihr bei beliebigen Stellungen, die ihr wählet, einander aufgeben, die rechten Züge zu suchen. Nur Geduld! Gewiß werdet ihr interessante Stellungen finden.

---

## Elftes Kapitel. Gang des Springers.

Der Springer wird dir im Anfang die meisten Kopfschmerzen machen, bis du dich an seinen Gang gewöhnt hast.

Wie zieht oder schlägt der Springer?

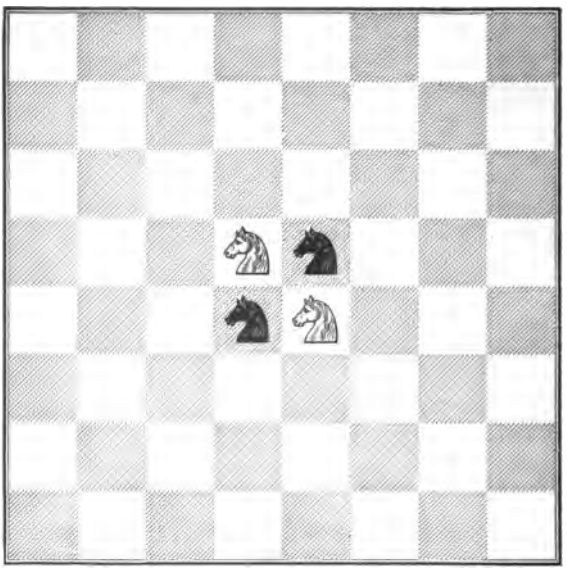
Sein Standfeld eingerechnet auf jedes dritte Feld von entgegengesetzter Farbe.

Der Springer zieht also nicht weit; nur ein Feld weiter, als der König zieht, und zwar von einem schwarzen Felde auf was für eins und umgekehrt?

Von einem schwarzen Felde auf ein weißes und von einem weißen auf ein schwarzes.

Auf nachfolgendem Diagramm hast du alle vier Springer. So nahe sie beisammen stehen, so hindert doch keiner den andern im Ziehen, denn was ist ihnen im Gegensatz zu allen anderen Schachsteinen gestattet?

Steine zu überspringen.



Auf wieviel Felder kann bei obiger Stellung jeder Springer ziehen?

Auf acht.

Welche acht Felder sind das Gebiet des schwarzen Springers D4?

E 2, F 3, F 5, E 6, C 6, B 5, B 3 und C 2.

Diese Felder sieh dir genau an und so lange, bis du sie alle im Auge hast. Ueberschaue die Felder in einer anderen Ordnung, z. B. C 6, E 6, C 2, E 2. — Die übrigen?

B 3, B 5, F 3, F 5.

Oder: B 5, C 6, E 2, F 3 und?

C 2, B 3, E 6, F 5.

Diese Uebung wiederholst du bei den übrigen Springern, wenn hier auch nur gefragt wird: Welche Felder sind das Gebiet des S. E 4?

F 2, G 3, G 5, F 6, D 6, C 5, C 3, D 2.

Welche Felder sind das Gebiet des S. D 5 und E 5?

E 3, F 4, F 6, E 7, C 7, B 6, B 4, C 3;
F 3, G 4, G 6, F 7, D 7, C 6, C 4, D 3.

Welcher von diesen Springern steht auf dem Gebiet eines andern?

Keiner.

Kann aber Weiß oder Schwarz so ziehen, daß sein Springer das Gebiet eines feindlichen betritt?

Auch nicht.

Wie zieht aber Weiß oder Schwarz, um das Gebiet eines andern Springers zu betreten?

Ein weißer Springer zieht auf C 3 oder F 6; ein schwarzer auf F 3 oder C 6. Im nächsten Zuge betritt er dann das Gebiet des andern Springers.

Jetzt nimm dein Brett, setze einen Springer auf A 1 und sage, auf wieviel Felder er ziehen kann.

Nur auf zwei (B 3 und C 2).

Das merke dir, um eine Lebensfrage zu beantworten, die das nächste Kapitel an dich thun wird. Rücke den Springer auf B 1; wieviel Felder sind sein Gebiet?

Drei (A 3, C 3, D 2).

Auf C 1, D 1, E 1, F 1 — wieviel Felder?

Vier.

So fahre fort. Auf jedes Feld stelle den Springer und übe dich, sein Gebiet zu überblicken. Dann stelle den Springer wieder auf A 1 und sage, wie der Springer ziehen muß, um, in den wenigsten Zügen, von A 1 auf B 1 zu kommen.

1) A 1 — B 3, 2) B 3 — D 2, 3) D 2 — B 1, oder
1) A 1 — C 2, 2) C 2 — A 3, 3) A 3 — B 1.

Wie muß er ziehen, um von A 1 auf das schwarze Feld B 2 zu kommen?

1) A 1 — B 3, 2) B 3 — A 5, 3) A 5 — C 4, 4) C 4 — B 2; oder 1) A 1 — B 3, 2) B 3 — C 5, 3) C 5 — A 4, 4) A 4 — B 2; oder 1) A 1 — B 3, 2) B 3 — C 5, 3) C 5 — D 3, 4) D 3 — B 2; oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — E 3, 3) E 3 — C 4, 4) C 4 — B 2; oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — E 3, 3) E 3 — D 1, 4) D 1 — B 2.

Wie muß er ziehen, um von A 1 in vier Zügen auf das Feld C 3 zu kommen?

1) A 1 — B 3, 2) B 3 — C 5, 3) C 5 — A 4, 4) A 4 — C 3; oder 1) A 1 — B 3, 2) B 3 — C 5, 3) C 5 — E 4, 4) E 4 — C 3; oder 1) A 1 — B 3, 2) B 3 — D 4, 3) D 4 — E 2, 4) E 2 — C 3; oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — A 3, 3) A 3 — B 1, 4) B 1 — C 3; oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — B 4, 3) B 4 — A 2, 4) A 2 — C 3; oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — D 4, 3) D 4 — E 2, 4) E 2 — C 3; oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — E 3, 3) E 3 — D 5, 4) D 5 — C 3; oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — E 3, 3) E 3 — D 1, 4) D 1 — C 3.

Sind damit alle Möglichkeiten erschöpft?

Nein! Versuche, ob du noch einige andere Arten findest?

Wieviel Züge braucht er, um von A 1 auf das Feld F 8 zu gelangen?

Auch nur vier: 1) A 1 — B 3, 2) B 3 — C 5, 3) C 5 — D 7, 4) D 7 — F 8; oder 1) A 1 — B 3, 2) B 3 — D 4, 3) D 4 — E 6, 4) E 6 — F 8; oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — D 4, 3) D 4 — E 6, 4) E 6 — F 8.

Um von A 1 auf E 8 zu gelangen?

Fünf: 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — B 4, 3) B 4 — D 5, 4) D 5 — C 7, 5) C 7 — E 8, und auf viele andere Weise, z. B. 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — E 3, 3) E 3 — G 4, 4) G 4 — F 6, 5) F 6 — E 8.

Diese sehr nützliche Uebung setze mit dem Freunde fort. Er zeige dir, und du ihm, das Feld, auf welches der Springer ziehen soll. Ehe ihr aber den Springer berührt, müßt ihr sagen, in wieviel Zügen ihr das Ziel erreichen wollt. Es giebt so manchen, der, obgleich er seit Jahren sich zu den Schachspielern zählt, doch nicht mit den Springern umzugehen weiß, weil er nie diese Uebung machte. Das Schwerste, was sich mit dem Springer ausführen läßt, ist: mit demselben alle Felder des Brettes in 63 Zügen zu betreten, oder auch in 64, indem der Springer auf das Feld, von dem er ausgegangen, zurückkehrt. Wie nennt man dieses Kunststück, mit dem kein Schachspieler, am wenigsten ein Anfänger, vertraut zu sein nötig hat?

Den Rösselsprung.

---

## Zwölftes Kapitel. Matt durch Läufer und Springer.

Zwei Springer können gegen den entblößten König bei richtigem Gegenspiel kein Matt geben.

Wie ist also eine Partie, in welcher eine Partei zwei Springer gegen den entblößten König hat?

Remis.

Können Springer und Läufer in diesem Falle das Matt erzwingen?

Ja! Aber das Matt ist nicht leicht herbeizuführen. Darum präge dir die nachfolgenden Uebungen gut ein.

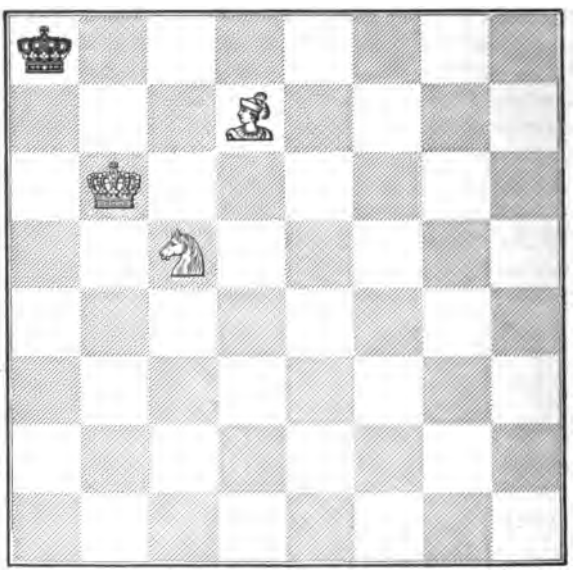
Auf welche Felder iſt der ſchwarze König bei nachfolgender Stellung beſchränkt?

Auf die Felder A 8 — B 8.

Was für ein Zug wäre es, wenn Weiß zöge S. C 5 — A 6?

Der ſchlechteſte, denn Schwarz wäre patt.

Weiß zieht an und ſetzt mit dem dritten Zuge matt.



Wie muß Weiß ziehen?

1) L. D 7 — E 6 (Abwartung). 1) K. A 8 — B 8.
2) S. C 5 — A 6 †. 2) K. B 8 — A 8.
3) L. E 6 — D 5 † und matt.

Stelle den Läufer wieder auf D 7, den Springer aber auf H 1. Es fragt ſich nun, muß auch jetzt der Läufer ziehen, um

ein Tempo zu gewinnen, oder kommt der Springer zur rechten Zeit auf A 6 an, wo er dem Könige † giebt? Diese Berechnung kannst du dir sehr erleichtern. In dem ersten Zuge, den Weiß und Schwarz gethan, steht der schwarze König auf B 8, auch im 3. und 5. Zuge, und so oft die Anzahl der Züge ungleich ist.

So oft aber die Anzahl der Züge gleich ist, wohin hat der schwarze König gezogen?

Auf A 8.

In wieviel Zügen kommt der Springer von H 1 auf A 6?

In vier Zügen.

Und da dies eine gleiche Zahl ist, auf welches Feld muß Schwarz in seinem 4. Zuge ziehen?

Auf A 8.

Und was erfolgt nun im 5. Zuge?

L. D 7 — C 6 † und matt.

Jetzt stelle den Springer auf C 1 (die übrigen Steine wie im Diagramme), und nun eine Frage, die du um so eher beantworten wirst, wenn du die Uebungen nicht unterließest, die das vorhergehende Kapitel dir anempfahl: Kann die Anzahl der Züge, in welchen der Springer von G 1 auf A 6 geht, auch jetzt eine gleiche sein oder durch künstliche Winkelzüge werden?

Unmöglich; nur ungleich muß die Zahl der Züge sein, in welcher der Springer von einem schwarzen Felde auf irgend ein weißes gelangt.

Was wirst du thun, um bei dieser Stellung matt zu machen?

Den Läufer ziehen, um ein Tempo zu gewinnen.

Auf welchem Felde kann dann der Springer † geben?

Auf A 6.

Und zwar im wievielsten Zuge?

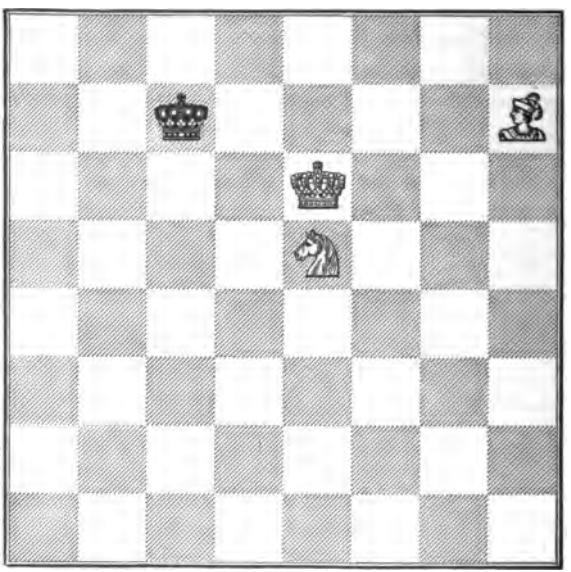
Im sechsten.

Alſo im 7. matt. Aber ſchon im ſechſten Zuge muß (wenn du beſſer ziehſt) das Matt erfolgen. Stände der Läufer auf C 8 oder A 6, auf welchem Felde könnteſt du mit demſelben † geben?

Auf B 7.

Und ſtände der Springer in gehöriger Nähe, was könnte er?

Matt geben.



Welche Vorbereitungszüge mußt du thun?

| | |
|---|---|
| 1) L. D 7 — C 8 (oder B 5). | 1) K. A 8 — B 8. |
| 2) L. C 8 — A 6. | 2) K. B 8 — A 8. |
| 3) S. G 1 — E 2. | 3) K. A 8 — B 8. |
| 4) S. E 2 — D 4. | 4) K. B 8 — A 8. |

Und nun?

5) L. A 6 — B 7 †. 5) K. A 8 — B 8.
6) S. D 4 — C 6 † und matt.

Also auch auf einem schwarzen Felde kann der König matt gesetzt werden, unmöglich aber auf einem schwarzen Eckfelde (auf H 8 oder A 1), noch auf den anstoßenden. Auf schwarzem Eckfelde könnte nur dann der König matt gesetzt werden, wenn Weiß einen schwarzen Läufer hätte.

Bei der Stellung, die das Diagramm auf S. 52 dir zeigt, mußt du daher den König auf A 8 treiben. Dieses Treiben kann nur dann glücklich von statten gehen, wenn du künstlich den Springer so benutzest, daß er die Stelle eines schwarzen Läufers vertritt, indem er dem Könige die schwarzen Felder abschneidet. Wie mußt du bei obiger Stellung mit dem Springer ziehen, um die Felder B 6 und C 5 zu nehmen?

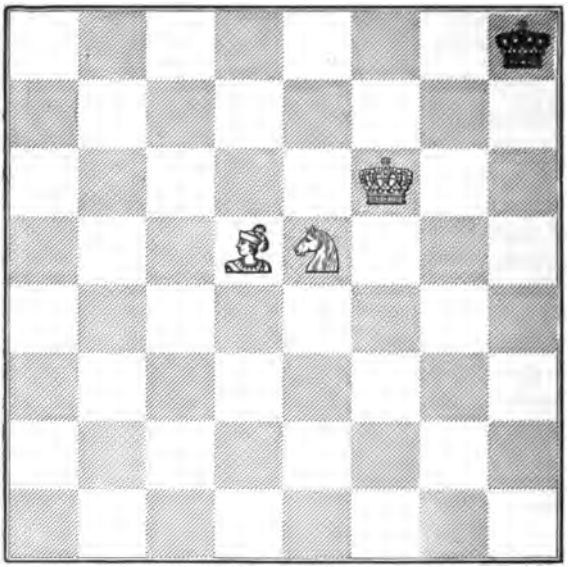
1) S. E 6 — D 7. 1) K. C 7 — C 6.

Und wie ziehst du nun?

2) L. H 7 — D 3. 2) K. C 6 — C 7.
3) L. D 3 — E 4. 3) K. C 7 — D 8.
4) K. E 6 — D 6. 4) K. D 8 — E 8.
5) L. E 4 — G 6 †. 5) K. E 8 — D 8.
6) S. D 7 — C 5. 6) K. D 8 — C 8.
7) L. G 6 — F 7. 7) K. C 8 — D 8.
8) S. C 5 — B 7 †. 8) K. D 8 — C 8.
9) K. D 6 — C 6. 9) K. C 8 — B 8.
10) K. C 6 — B 6. 10) K. B 8 — C 8.
11) L. F 7 — E 6 †. 11) K. C 8 — B 8.
12) S. B 7 — C 5. 12) K. B 8 — A 8

u. s. w., wie dir bekannt. Obige Stellung hast du zu merken und diese Züge zu wiederholen, bis sie dir geläufig sind. Dann erst lerne aus dem nächsten Diagramme, wie der König von einem schwarzen Eckfelde auf ein weißes getrieben wird.

Bei dieser Stellung kannst du den König ebensogut auf H 1 als auf A 8 matt setzen; auf H 1, wenn du beginnst: S. E 5 — G 6 †; auf A 8, wenn du beginnst:



| | |
|---|---|
| 1) S. E5 — F7 †. | 1) K. H8 — H7. |
| 2) L. D5 — E4 †. | 2) K. H7 — G8. |
| 3) L. E4 — F5, ein Tempo zu gewinnen. | 3) K. G8 — F8. |

Wie nimmt Weiß das Feld G8?

| | |
|---|---|
| 4) L. F5 — H7. | 4) K. F8 — E8. |

Nun iſt das Feld F8 zu nehmen. Das kann nur durch den Springer in zwei Zügen geſchehen, indem er zieht:

| | |
|---|---|
| 5) S. F7 — E5. | 5) K. E8 — F8 (konnte auch auf D8 ziehen). |
| 6) S. E5 — D7 † | 6) K. F8 — E8. |
| 7) K. F6 — E6. | 7) K. E8 — D8. |
| 8) K. E6 — D6. | 8) K. D8 — E8. |
| 9) L. H7 — G6 † | 9) K. E8 — D8. |
| 10) L. G6 — F7 | 10) K. D8 — C8. |

Jetzt wiederholt sich dasselbe Manöver, das der Springer im 5. und 6. Zuge machte.

| | |
|---|---|
| 11) S. D 7 — C 5. | 11) K. C 8 — D 8. |
| 12) S. C 5 — B 7 †. | 12) K. D 8 — C 8. |
| 13) K. D 6 — C 6. | 13) K. C 8 — B 8. |
| 14) K. C 6 — B 6. | 14) K. B 8 — C 8. |
| 15) L. F 7 — E 6 †. | 15) K. C 8 — B 8. |
| 16) L. E 6 — D 7 u. s. w. | |

Im fünften Zuge stand der weiße König auf F 6, der Springer auf E 5, der Läufer auf H 7, der schwarze König auf E 8. Er war am Zuge und zog auf F 8. Wie nun aber, wenn er auf D 8 zieht?

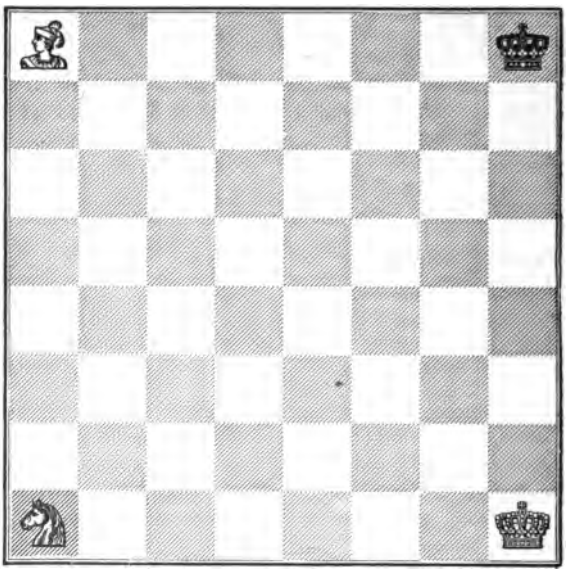
| | |
|---|---|
| 6) K. F 6 — E 6. | 6) K. D 8 — C 7. |

7) S. E 5 — D 7 u. s. w., denn das ist ja die Stellung und das sind die Züge, die du dir so gut gemerkt hast. Wiederhole oder wiederholet das Spiel vom ersten Zuge an. Dann treibet auch den König von H 8 auf H 1. Ganz dieselben Züge. Dann macht euch einander matt, bei folgender Stellung (Diagramm S. 56) das Spiel beginnend.

Wie hier ungefähr zu verfahren sei, mögen folgende Züge andeuten:

| | |
|---|---|
| 1) K. H 1 — G 2. | 1) K. H 8 — G 7. |
| 2) K. G 2 — F 3. | 2) K. G 7 — F 6. |
| 3) K. F 3 — F 4. | 3) K. F 6 — E 6. |
| 4) S. A 1 — B 3. | 4) K. E 6 — F 6. |
| 5) L. A 8 — D 5. | 5) K. F 6 — G 6. |
| 6) S. B 3 — D 2. | 6) K. G 6 — F 6. |
| 7) S. D 2 — E 4 †. | 7) K. F 6 — G 6. |
| 8) K. F 4 — G 4. | 8) K. G 6 — H 6. |
| 9) K. G 4 — F 5. | 9) K. H 6 — G 7. |
| 10) S. E 4 — D 6. | 10) K. G 7 — H 6. |
| 11) L. D 5 — F 7. | 11) K. H 6 — G 7. |
| 12) L. F 7 — E 8. | 12) K. G 7 — H 6, |

konnte auch auf F 8 gehen; auch bei diesem Zuge erfolgt, da der Läufer durch den Springer gedeckt ist:



12) K. F 5 — F 6. 12) K. H 6 — H 7.

13) L. E 8 — G 6 †. Der schwarze König geht nun auf H 8, worauf S. D 6 — F 7 † und das Matt in achtzehn oder zwanzig Zügen erfolgt; zieht aber der schwarze König auf H 6, so erfolgt das Matt sogleich durch S. D 6 — F 7 oder F 5. Im neunten Zuge stand Weiß: K. F 5, S. E 4 und L. D 5. Hier hatte der schwarze König H 6 — G 7 gezogen.

Wie nun aber, wenn er auf H 5 geht?

Dann zieht Weiß:

10) L. D 5 — F 7 †. 10) K. H 5 — H 4.

11) K. F 5 — F 4. 11) K. H 4 — H 3.

Auf welches Eckfeld, um da matt zu setzen, treibst du nun den König?

Auf H 1.

Das verſuche, ehe du weiter lieſt. Es iſt nicht ſo ganz leicht, weil der Springer auf E 4 ungünſtig ſteht. Wie nimmſt du das ſchwarze Feld H 4? Etwa dadurch, daß du den Springer auf D 2 und dann auf F 3 ziehſt? Warum wäre dieſer Zug der verkehrteſte?

Weil F 3 das Feld iſt, welches der weiße König einnehmen muß.

Welches aber iſt das Feld, das der Springer betreten muß, um das Feld H 4 zu nehmen?

Das Feld G 2.

In wieviel Zügen kommt der Springer von E 4 auf G 2?

In vier Zügen.

Und dieſe Züge ſind?

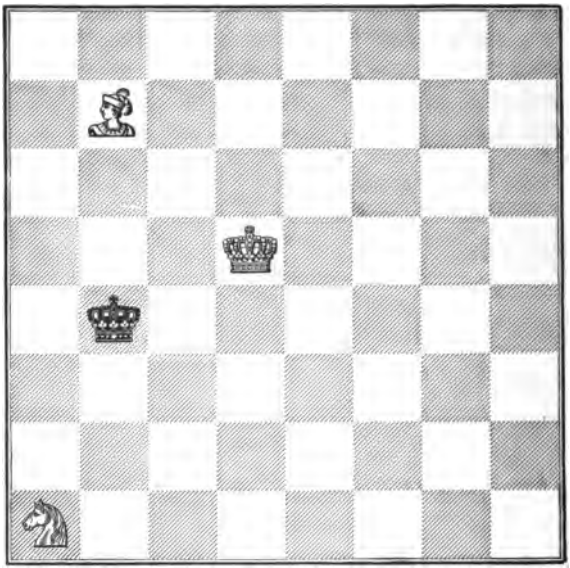
1) von E 4 auf F 2 † oder C 5, 2) von da auf D 3, 3) von D 3 auf E 1, 4) von E 1 auf G 2.

Geht Schwarz auf F 1, ſo ſind nur die beiden erſten Springerzüge nötig, denn wie zieht dann Weiß?

K. F 4 — F 3.

Die Stellung im vorigen Diagramm läßt noch ganz andere Züge zu, als der ſchwarze König gethan. So kann derſelbe ganz gut in den erſten vier Zügen auf D 6 gehen. Es bleibt daher für euch noch genug zu thun übrig. Aber warum uns bei dieſem Spiele ſo lange aufhalten? Weil es ganz beſonders ſich dazu eignet, den Anfänger Schachlogik zu lehren. Es läßt ihn mit Verſtand und Ueberlegung ſpielen und bringt ihn weiter als manche, die jahrelang geſpielt haben, gekommen ſind; denn das Heer der Schachſpieler heißt Legion, die gedankenlos darauflos ziehen, bis ein plumper Zufall es macht, daß einer den andern matt ſetzt, was mit deſto größerem Jubel zu geſchehen pflegt, je weniger die Kunſt daran Anteil hat. Zum Schluſſe noch eine kleine Aufgabe:

Schwarz zieht an und macht das Spiel remis.



Das wird dir ein leichtes ſein, wenn du dich erinnerſt, daß der Springer auf A 1 nur auf zwei Felder ziehen kann. Der ſchwarze König geht im erſten Zuge auf C 3, im zweiten auf B 2, um im dritten, wie Weiß auch ziehe, den Springer zu ſchlagen. Zieht Weiß im erſten oder zweiten Zuge den Springer, ſo geht derſelbe noch eher verloren. Stände der weiße König auf E 4, ſo könnte der Läufer zu Hilfe kommen; auf D 5 deckte er das Feld B 3.

## Dreizehntes Kapitel. Die Bauern.

Wenn alle Figuren ebensogut vorwärts als rückwärts gehen können, wie nur kann der Bauer gehen?

Nur vorwärts, nie rückwärts.

Die weißen Bauern, die beim Aufsatze auf der zweiten Reihe stehen, nach welcher Reihe gehen sie?

Nach der achten.

Und die schwarzen Bauern, die auf der siebenten Reihe ihren Stand haben, nach welcher Reihe gehen sie?

Nach der ersten.

Wieviel Mal höchstens kann ein Bauer, als Bauer, in dem ganzen Spiele ziehen?

Sechsmal.

Welches sind die sechs Züge, die z. B. der weiße Bauer A 2 thun kann?

1) A 2 — A 3, 2) A 3 — A 4, 3) A 4 — A 5, 4) A 5 — A 6, 5) A 6 — A 7, 6) A 7 — A 8.

Aber auch in fünf Zügen kann er diesen Weg vollenden, denn was ist ihm (wie jedem andern Bauern) bei seinem ersten, aber auch nur bei seinem ersten, Zuge verstattet?

Zwei Felder weit zu gehen.

Der Bauer geht gerade aus, nicht aber wenn er schlägt; wie schlägt er nur?

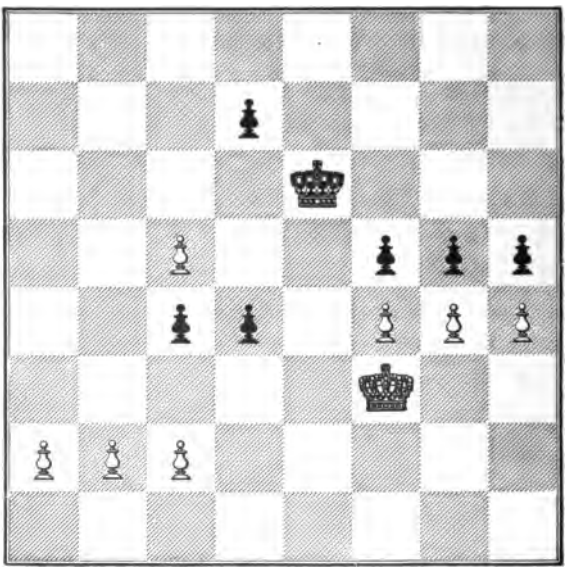
Schräg.

Und zwar links wie rechts auf das nächste Feld, aber nie rückwärts. Schlägt ein Bauer einen Stein, wohin stellt er sich, nachdem der Stein vom Brette genommen worden ist?

Auf das Feld des geschlagenen Steines.

Wodurch unterſcheidet ſich der Bauer von allen anderen Figuren beim Schlagen eines Steines?

Er ſchlägt anders, als er zieht.



Der Anziehende gewinnt. Davon nachher.

Nimm dein Schachbrett und ſetze dieſes Endſpiel auf!

Welche von den weißen Bauern können ſchlagen?

Die Bauern F 4. G 4 und H 4.

Wie kann Weiß ſchlagen?

F 4 nimmt G 5, oder G 4 nimmt H 5, oder derſelbe Bauer nimmt F 5 †, oder H 4 nimmt G 5.

Wie kann Schwarz ſchlagen und zugleich † bieten?

F 5 nimmt G 4 †, oder H 5 nimmt G 4 †.

Wie schlägt Schwarz, ohne † zu bieten?

G5 nimmt H4, oder G5 nimmt F4.

Auf welche Felder darf der weiße König bei obiger Stellung nicht ziehen, weil er sich in † stellte?

Nicht auf E3, denn dahin schlägt der Bauer D4, und nicht auf E4, denn dahin schlägt der Bauer F5.

Auf welche Felder darf der schwarze König nicht ziehen?

Nicht auf D6, noch auf E5.

Der Bauer kann bei seinem ersten Zuge zwei Felder weit gehen, nicht etwa aber auch zugleich schlagen. Wie kann daher der Bauer B2 nur ziehen, wenn er zwei Schritte thun soll?

B2 — B4.

Indem er aber B2 — B4 zieht, überschreitet er das Gebiet eines feindlichen Bauers (das des Bauers C4). Das braucht sich dieser nicht gefallen zu lassen und kann den Bauer schlagen. Will er ihn aber schlagen, so schlägt er ihn so, als wäre er (der weiße Bauer) nur ein Feld weit (auf B3) gegangen. Auf welches Feld stellt sich daher auch der schwarze Bauer?

Auf B3.

Wie nennt man dieses Schlagen, das nur den Bauern verstattet ist?

Das Schlagen en passant (im Vorübergehen).

Welcher Bauer kann bei obiger Stellung ebenfalls en passant genommen werden?

Der schwarze Bauer D7, wenn er nämlich D7 — D5 ziehen will.

Auf welches Feld stellt sich dann der weiße Bauer C5?

Auf D6.

Wie pflegt man beim Schreiben, um deutlich zu sein, dies zu bezeichnen?

C5 nimmt en passant.

Obgleich keiner dieser Bauern matt setzen kann, so sind sie doch von großer Bedeutung, denn was wird jeder weiße Bauer, sobald er auf die achte Reihe, und jeder schwarze, sobald er auf die erste Reihe gelangt?

Offizier.

Für jeden dahin gelangenden Bauer kann man eine Dame, was aber auch ebensogut wählen?

Einen Springer, Turm oder Läufer.

Gewöhnlich nimmt man den Bauer vom Brette und setzt den verlangten Offizier an seine Stelle. Doch ist dieses Umtauschen, besonders wenn nur noch wenige Steine auf dem Brette sich befinden, nicht nötig. Welche Erklärung ist aber nötig, sobald man einen Bauer auf sein letztes Feld zieht?

Ob er eine Dame, ein Turm, Läufer oder Springer sein soll?

Kann man aber für den Bauer einen Offizier verlangen, den man noch nicht verloren hat und den das Schachspiel gar nicht enthält, eine zweite Dame, einen dritten Springer u. s. w.? So sonderbar die Regel scheinen mag, welche dieses gestattet, so weiß sie doch den tapferen Bauer, der das letzte Feld erringt, unter allen Umständen, auch dann, wenn kein einziger Offizier geschlagen worden ist, zu belohnen. Welche Regel mußt du aber um so mehr anerkennen, da alle großen Schachspieler und alle namhaften Schachklubs dieselbe angenommen haben?

Die Regel, daß man den Bauer auch zu einer zweiten Dame, zu einem dritten Springer u. s. w. erheben kann.

Wie nennt man einen Bauer, der bei keinem feindlichen Bauer vorbeizugehen hat und daher um so leichter das letzte Feld erreichen kann?

Einen Freibauer.

Welcher Bauer ist im vorigen Diagramm ein Freibauer?

A 2.

Wie nennt man einen Bauer, der von einem andern Bauer unterstützt oder gedeckt ist?

Einen verbundenen Bauer.

Schlägt Weiß F 4 — G 5, durch welchen Bauer ist dann der weiße Bauer G 5 gedeckt?

Durch H 4.

Wie nennt man zwei Bauern, die auf ein und derselben Linie stehen?

Einen Doppelbauer.

Welche Bauern sind hier Doppelbauern?

C 2 und C 5; D 4 und D 7.

Wie nennt man drei Bauern auf einer Linie, die auch vorkommen können?

Einen dreifachen Bauer oder Tripelbauer.

Bei obiger Stellung macht der Anziehende, indem er zuerst eine Dame erlangt, matt. Weiß soll anziehen. Welchen Bauer wirst du zuerst ziehen? Etwa den Freibauer? Versuch's!

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1) | A 2 — A 4 in der Absicht, eine Dame zu bekommen. | 1) F 5 nimmt G 4 †. |
| 2) | K. F 3 — G 3. | 2) G 5 nimmt H 4 †. |
| 3) | K. nimmt H 4. | 3) D 4 — D 3. |
| 4) | C 2 nimmt D 3. | 4) C 4 nimmt D 3. |

5) A 4 — A 5. 5) D 3 — D 2.
6) A 5 — A 6. 6) D 2 — D 1 wird Dame.
7) A 6 — A 7. Die schwarze Dame kann nun auf A 1 oder A 4 sich stellen, um im nächsten Zuge den Bauer A 7 oder, wenn derselbe eine Dame geworden ist, die weiße Dame A 8 zu nehmen. Auch folgender Zug, der ein Matt vorbereitet, ist gut: 7) D. D 1 — D 5.
8) B 2 — B 4. Länger hält sich Weiß, wenn es die Dame, die es bekommen kann, sich schlagen läßt. 8) K. E 6 — F 5.
9) K. H 4 — G 3; schlägt nicht, um nicht durch die Dame auf H 1 matt zu werden. 9) D. D 5 — F 3 †.
10) K. G 3 — H 2. 10) G 4 — G 3 †.
11) K. H 2 — H 3. Hierauf könnte Schwarz den Bauer G 3 — G 2 ziehen und † geben, nämlich durch die Dame, indem dieselbe in Wirkung tritt.

Wie nennt man ein solches †, das nicht mit dem Steine, mit welchem man zieht, sondern durch einen dahinterstehenden Stein gegeben wird?

Ein aufgedecktes †.

Ein solches †, oft von großem Nutzen, wäre hier ein verlorener Zug. Wie aber kann Schwarz in zwei Zügen matt setzen?

11) D. F 3 — F 2.
12) A 7 — A 8 wird D. 12) D. F 2 — H 2 † und matt.

Zieht der weiße König im elften Zuge, anstatt auf H 3, auf G 1, so giebt die Dame auf F 2 † und dann auf H 2 matt.

Weiß hat das Spiel verloren, das er hätte gewinnen müssen. Er? Ist das richtig gesagt?

Sehr gut; man versteht darunter den Herrn Weiß, der darum so heißt, weil er mit den Weißen spielt.

Wie hätte er ziehen sollen?

1) G4 nimmt F5 †. 1) K. nimmt F5.

2) F4 nimmt G5. Was soll Schwarz thun? Auf den Bauer C5 losgehen, denselben nehmen und verhindern, daß A2 zur Dame gehe? Das kann er. Aber Weiß zieht sogleich G5—G6 und bringt entweder diesen oder den Bauer A2 zur Dame.

Er versucht: 2) D4—D3.

3) C2 nimmt D3. 3) C4 nimmt D3.

4) A2—A4. 4) D3—D2.

5) K. F3—E2. Kein Schachspieler spielt dieses Spiel weiter; steht er so schlecht wie Schwarz, so „giebt er die Partie auf". Du aber sollst es mit deinem Freunde fortsetzen und das Matt durch die wenigsten Züge zu bewerkstelligen suchen.

Wie bezeichnet man in der Schachnotation meistens das Schlagen eines Steines?

Mit einem Doppelpunkt (:) oder auch mit einem Kreuz (×).

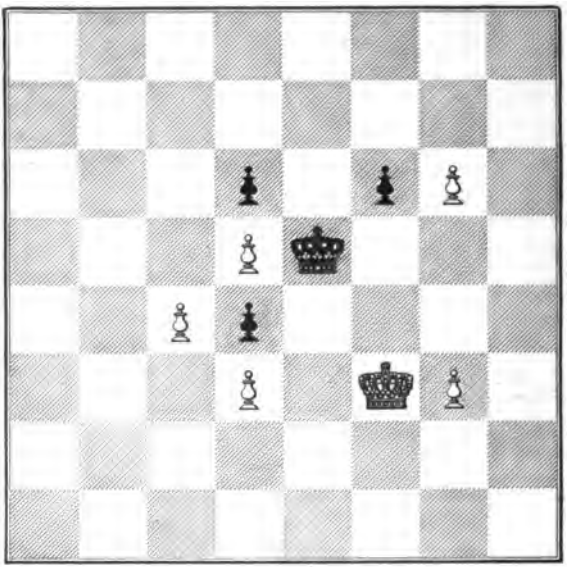
In den beiden folgenden Endspielen braucht Weiß keinen Offizier.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) K. F3—G4. | 1) F6—F5 †. Schwarz hat keinen andern Zug. |
| 2) K. G4—G5. | 2) F5—F4. |
| 3) G3 nimmt F4 † und matt. | |

Könntest du nicht auch leicht durch G6—G7 gewinnen?

Gewiß ist auch 1) G6—G7 ein guter Zug. Trotzdem würdest du nicht so schnell gewinnen wie durch 1) K. F3—G4.

Weiß zieht an und ſetzt mit dem dritten Zuge matt.

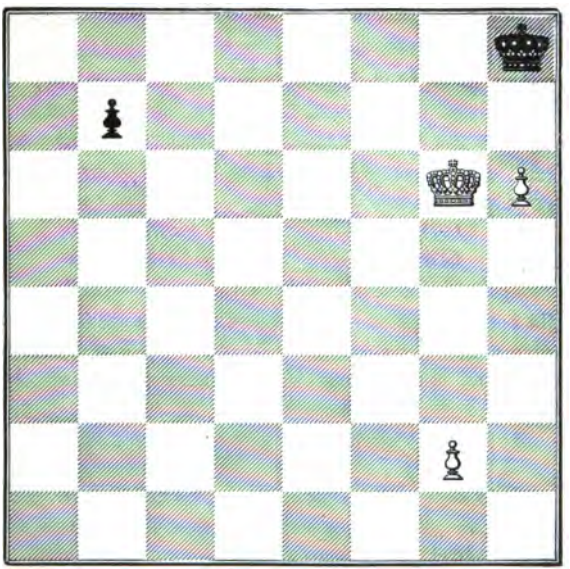


Hieraus nimm die Lehre, daß der kluge Schachſpieler, wenn er einen guten Zug hat, denſelben nicht ſofort macht, ſondern erſt nachſieht, ob er nicht vielleicht noch einen beſſeren Zug habe.

---

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1) | H 6 — H 7. | 1) B 7 — B 5. |
| 2) | K. G 6 — H 6. | 2) B 5 — B 4. |
| 3) | G 2 — G 4. | 3) B 4 — B 3. |
| 4) | G 4 — G 5. | 4) B 3 — B 2. |
| 5) | G 5 — G 6. | 5) B 2 — B 1 wird eine Dame, die nichts hilft. |
| 6) | G 6 — G 7 † und matt. | |

Weiß zieht an und setzt mit dem sechsten Zuge matt.



Steht aber der schwarze Bauer nicht auf B 7, sondern auf C 7, so muß Weiß ganz anders ziehen, warum?

Weil dann der schwarze Bauer im fünften Zuge auf C 1 † bietet. Darauf folgt:

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 6) K. H 6 — H 5. | 6) Dame C 1 — G 1. |
| 7) K. H 5 — H 6. | Geht der König auf H 4, so nimmt die Dame den Bauer G 6 sogleich. |
| | 7) D. G 1 — G 4. |
| 8) G 6 — G 7 †. | 8) D. nimmt G 7 †. |
| 9) K. H 6 — H 5. | 9) K. nimmt H 7. |

In wieviel Zügen matt?

In vier Zügen, indem die Dame auf G 2 und der schwarze König in zwei Zügen von H 7 auf F 6 geht.

Aber auch wenn Schwarz einen Bauer auf C 7 hat, muß Weiß beim Anzuge gewinnen, nur muß er den König nicht auf H 6, sondern auf F 7 stellen. Aber darf er das im ersten Zuge?

Nein! Der schwarze König würde auf H 7 ziehen und den Bauer angreifen. Darum:

| | |
|---|---|
| 1) G 2 — G 4. | 1) C 7 — C 5. |
| 2) G 4 — G 5. | 2) C 5 — C 4. |
| 3) K. G 6 — F 7. | 3) K. H 8 — H 7. |

Zieht Schwarz C 4 — C 3, so erfolgt das Matt schon im siebenten Zuge: 4) G 5 — G 6, 5) G 6 — G 7 †, 6) G 7 — G 8 Dame †, der schwarze König nimmt den Bauer H 6, 7) D. G 8 — G 6 † und matt.

| | |
|---|---|
| 4) G 5 — G 6 †. | 4) K. nimmt H 6. |
| 5) G 6 — G 7. | 5) C 4 — C 3. |
| 6) G 7 — G 8 Dame. | 6) K. H 6 — H 5. |

Weiß kann in zwei Zügen den schwarzen Bauer bekommen, aber wie in drei Zügen matt geben?

| | |
|---|---|
| 7) D. G 8 — G 3. | 7) C 3 — C 2. |
| 8) K. F 7 — F 6. | 8) C 2 — C 1 Dame. |
| 9) D. G 3 — H 3 † und matt. | |

---

Eine andere Aufgabe giebt dir das Diagramm auf der folgenden Seite mit der Unterschrift: Kann Weiß beim Anzuge gewinnen?

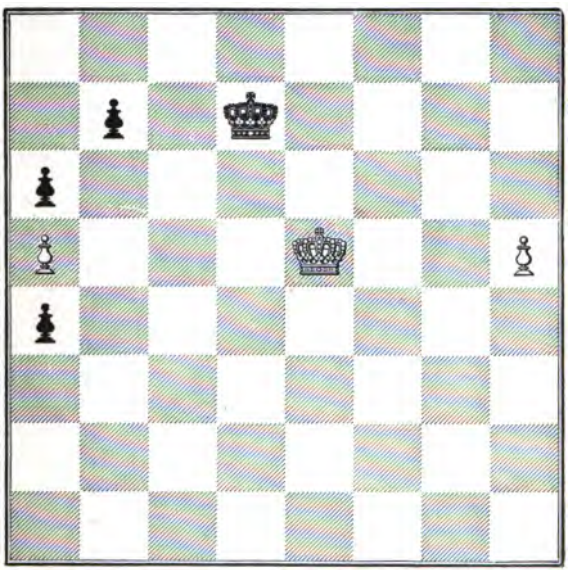
Weiß bekommt eher eine Dame als Schwarz.

| | |
|---|---|
| 1) H 5 — H 6. | 1) A 4 — A 3. |
| 2) H 6 — H 7. | 2) A 3 — A 2. |
| 3) H 7 — H 8 Dame. | 3) A 2 — A 1 bekommt auch eine Dame, bietet zugleich †, der weiße König muß ziehen, die Dame A 1 nimmt die Dame H 8 und gewinnt. |

Worauf muß daher Weiß bedacht ſein, anſtatt den Bauer H 5 zur Dame bringen zu wollen?

Den Bauer A 4 zu erobern.

| | |
|---|---|
| 1) K. E 5 — D 4. | 1) A 4 — A 3. |
| 2) K. D 4 — C 3. | 2) A 3 — A 2. |
| 3) K. C 3 — B 2. | 3) A 2 — A 1 Dame †. |



Kann Weiß beim Anzuge gewinnen?

Weiß nimmt die Dame; was aber ſoll nun Schwarz thun? Der ſchwarze König kann in drei Zügen den Bauer A 5 gewinnen; was aber thut unterdeſſen Weiß?

Der Bauer H 5 geht zur Dame und gewinnt das Spiel.

Kann Schwarz das hindern?

Sehr wohl; der schwarze König muß nicht auf den Bauer A 5, sondern auf den Bauer H 5 losgehen.

In wieviel Zügen kann er diesen Bauer gewinnen, mag derselbe stehen bleiben oder vorwärts gehen?

In vier Zügen.

Was thut unterdessen Weiß, anstatt den Bauer H 5, der einmal nicht gerettet werden kann, zu ziehen und ein Tempo zu verlieren?

Der weiße König geht in vier Zügen von A 1 auf C 5.

Was thut derselbe König in den nächsten vier Zügen?

Er geht auf B 6, nimmt B 7, dann A 6 und zieht auf B 7, damit der Bauer zur Dame gehe und gewinne.

Dennoch konnte Schwarz das Spiel remis machen. Nur mußte er gleich anfangs besser ziehen und nicht dadurch, daß er den Bauer A 4 zur Dame zog, ein Tempo verlieren.

Also noch einmal:

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) K. E 5 — D 4. | 1) K. D 7 — E 6 (anstatt A 4 — A 3). |
| 2) K. D 4 — C 4. | 2) K. E 6 — F 6. |
| 3) K. C 4 — B 4. | 3) K. F 6 — G 5. |
| 4) K. nimmt A 4. | 4) K. nimmt H 5. |
| 5) K. A 4 — B 4. | 5) K. H 5 — G 5. |
| 6) K. B 4 — C 5. | 6) K. G 5 — F 5. |
| 7) K. C 5 — B 6. | 7) K. F 5 — E 5. |
| 8) K. nimmt B 7. | 8) K. E 5 — D 5. |
| 9) K. nimmt A 6. | 9) K. D 5 — C 6. |
| | Hier hat Schwarz die Opposition erlangt, die er nicht erlangen konnte, wenn er den Bauer A 4 zur Dame zog. |
| 10) K. A 6 — A 7. | 10) K. C 6 — C 7. |
| | Nur ja nicht auf B 5, weil dann der Bauer zur Dame geht. |

11) A 5 — A 6. 11) K. C 7 — C 8.

Nur ja nicht auf C 6, weil der weiße König auf B 8 zieht.

12) K. A 7 — B 6. 12) K. C 8 — B 8.

Weiß kann nicht gewinnen, auch wenn er noch einen schwarzen Läufer hätte, der † bieten könnte.

13) A 6 — A 7 †. 13) K. B 8 — A 8.

14) K. B 6 — A 6 macht patt.

Zieht Weiß anders, so nimmt Schwarz den Bauer; oder wenn dieser durch einen Läufer gedeckt wurde, so folgt auf

14) K. B 6 — B 5. 14) K. A 8 — B 7 immer remis; das Feld A 8 kann dem schwarzen Könige nicht genommen werden.

Dieses Spiel ist vom ersten Zuge an zu wiederholen. Bei jedem Zuge fragt euch, ob Weiß oder Schwarz auch anders ziehen kann und wie dann das Spiel sich gestaltet.

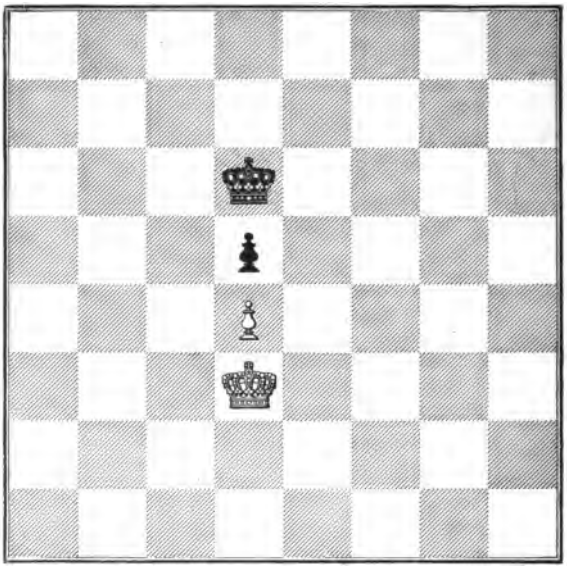
Dann stellt den schwarzen König auf B 8, den weißen König auf B 6 und laßt denselben noch einen Bauer auf Linie A und einen schwarzen Läufer haben. Ueberzeugt euch, daß Schwarz remis machen kann, ebenso, wenn der schwarze König auf G 8 stände und Weiß einen Bauer auf Linie H und einen weißen Läufer hätte.

---

Weiß zieht an und versucht zu gewinnen.

(Siehe das nachfolgende Diagramm.)

1) K. D 3 — E 3. 1) K. D 6 — E 6.
2) K. E 3 — F 4. 2) K. E 6 — F 6, recht gezogen.
3) K. F 4 — G 4. 3) K. F 6 — E 6, schlecht gezogen; Schwarz mußte sich dem Könige entgegenstellen.
4) K. G 4 — G 5. 4) K. E 6 — E 7.
5) K. G 5 — F 5. 5) K. E 7 — D 6.
6) K. F 5 — F 6. 6) K. D 6 — D 7.



| | |
|---|---|
| 7) K. F 6 — E 5. | 7) K. D 7 — C 6. |
| 8) K. E 5 — E 6. | Jetzt muß der ſchwarze König die Deckung aufgeben. |
| | 8) K. C 6 — C 7. |
| 9) K. nimmt Bauer. | 9) K. C 7 — D 7. Schwarz hat die Oppoſition und kann remis machen. |
| 10) K. D 5 — E 5. | 10) K. D 7 — E 7. |
| 11) D 4 — D 5. | 11) K. E 7 — D 7. |
| 12) D 5 — D 6. | 12) K. D 7 — E 8 ſehr ſchlecht, denn nun gewinnt Weiß die Oppoſition. |
| 13) K. E 5 — E 6. | 13) K. E 8 — D 8. |
| 14) D 6 — D 7. | 14) K. D 8 — C 7. |

15) K. E 6 — E 7 und im nächſten Zuge eine Dame.

Setze den schwarzen König auf D 7 zurück, den weißen König auf E 5 und den Bauer auf D 6.

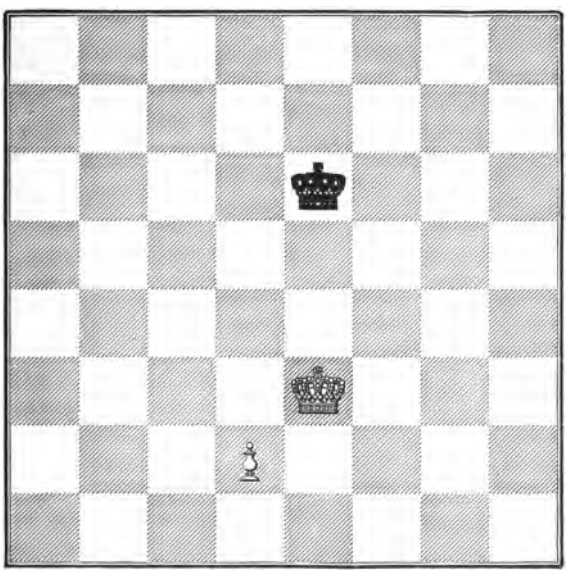
Wie muß Schwarz ziehen anstatt auf E 8?

| | |
|---|---|
| | 12) K. D 7 — D 8. |
| 13) K. E 5 — E 6. | 13) K. D 8 — E 8. |
| 14) D 6 — D 7 †. | 14) K. E 8 — D 8. |

Weiß muß nun entweder den Bauer verlieren oder den König auf D 6 ziehen und patt setzen.

---

Weiß zieht an und gewinnt. Zieht aber Schwarz an, so macht er remis.



| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) K. E 3 — D 4. | 1) K. E 6 — D 6. |

Durch welchen Zug gewinnt jetzt Weiß die Opposition und dadurch das Spiel?

| | | |
|---|---|---|
| 2) | D 2 — D 3. | 2) K. D 6 — C 6 (oder E 6). |
| 3) | K. D 4 — E 5. | 3) K. C 6 — D 7. |
| 4) | K. E 5 — D 5. | 4) K. D 7 — C 7 (oder E 7). |
| 5) | K. D 5 — E 6. | 5) K. C 7 — C 6. |
| 6) | D 3 — D 4. | 6) K. C 6 — C 7. |
| 7) | D 4 — D 5. | 7) K. C 7 — D 8. |

Zieht Schwarz auf C 8, so geht Weiß sogleich mit dem König auf E 7 oder auch ebensogut mit dem Bauer vor.

8) K. E 6 — D 6. 8) K. D 8 — C 8 (oder E 8).
9) K. D 6 — E 7, der Bauer geht nun zur Dame.

Wiederholet dieses Spiel, laßt Schwarz anders ziehen, besonders da, wo „oder" steht. Ueberzeugt euch, daß der weiße König, wenn er nun auch auf andere Linien gehen muß, doch immer nach derselben Regel zu ziehen hat.

Jetzt zieht Schwarz an.

| Schwarz. | | Weiß. |
|---|---|---|
| 1) K. E 6 — E 5 (oder D 5). | 1) | D 2 — D 3 |
| | (oder | D 2 — D 4 †). |
| 2) K. E 5 — D 5. | 2) | D 3 — D 4. |
| 3) K. D 5 — D 6. | 3) | K. E 3 — E 4. |
| 4) K. D 6 — E 6. | 4) | D 4 — D 5 †. |
| 5) K. E 6 — D 6. | 5) | K. E 4 — D 4. |
| 6) K. D 6 — D 7. | 6) | K. D 4 — E 5. |
| 7) K. D 7 — E 7. | 7) | D 5 — D 6 †. |
| 8) K. E 7 — D 7. | 8) | K. E 5 — D 5. |
| 9) K. D 7 — D 8. | | |

Du weißt, daß Schwarz verloren wäre, wenn der König auf E 8 ginge.

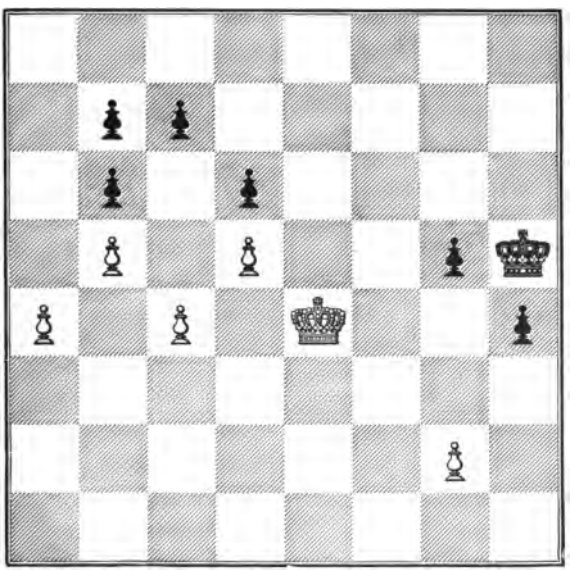
9) K. D 5 — E 6.
10) K. D 8 — E 8 u. s. w. Patt oder remis.

Stelle den ſchwarzen König auf H 8, den weißen König auf H 1, den weißen Bauer aber, wie vorher, auf D 2. Es fragt ſich, wie nun?

Es iſt ganz dasſelbe Spiel mit demſelben, vom Anzuge abhängenden Erfolge, nur daß die beiden König drei Schritte mehr zu thun haben. Sehr ſchön, wenn ihr bei ähnlichen Stellungen, die ihr euch einander vorlegt, euch übt zu berechnen, ob der Bauer zur Dame geführt werden kann oder nicht.

---

Weiß zieht an und gewinnt.



Dieſe intereſſante Stellung, von Kieſeritzky in einer franzöſiſchen Schachzeitſchrift gegeben, lehrt dich, wie Bauern mit großem Verluſt, aber doch glücklich die Bahn zur Dame erſtürmen.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) C4 — C5. | 1) D6 nimmt C5 (oder B6 nimmt, oder G5 — G4). |
| 2) A4 — A5. | 2) B6 nimmt A5. |
| 3) B5 — B6. | 3) C7 nimmt B6 oder geht auf C6. |

4) D5 — D6 und in zwei Zügen Dame.

1. Variante.

| | | |
|---|---|---|
| 1) | C4 — C5. | 1) B6 nimmt C5. |
| 2) | A4 — A5. | 2) C5 — C4. |
| 3) | A5 — A6. | 3) B7 nimmt A6. |
| 4) | B5 nimmt A6. | 4) C4 — C3. |

5) K. E4 — D3 u. s. w.

2. Variante.

| | | |
|---|---|---|
| 1) | C4 — C5. | 1) G5 — G4. |
| 2) | A4 — A5. | 2) H4 — H3. |
| 3) | G2 nimmt H3. | 3) G4 nimmt H3. |
| 4) | K. E4 — F3. | 4) H3 — H2. |
| 5) | K. F3 — G2. | 5) B6 nimmt A5. |
| 6) | B5 — B6. | 6) C7 nimmt B6. |
| 7) | C5 — C6. | 7) B7 nimmt C6. |

8) D5 nimmt C6 und wird in zwei Zügen Dame.

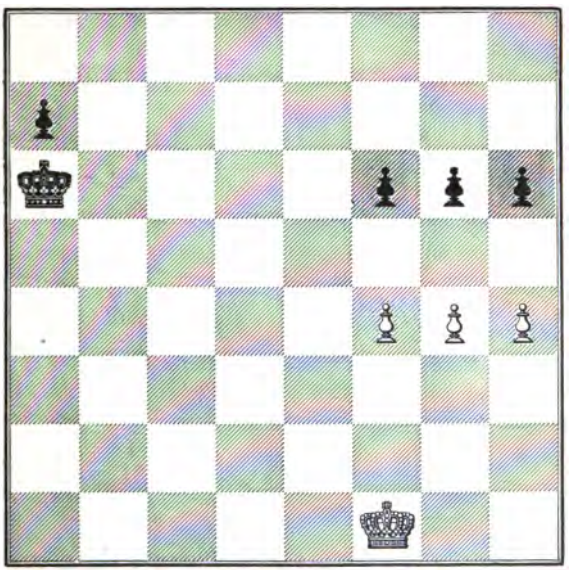
Hast du mit dem Wesen dieses Spieles dich vertraut gemacht, so dürftest du nun wohl erraten, wie man bei folgender Stellung verfahren muß.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) G4 — G5. | 1) F6 nimmt G5 (oder H6 nimmt). |
| 2) H4 — H5. | 2) G6 nimmt H5. |
| 3) F4 — F5. | |

Nützt es, wenn der schwarze König auf den Bauer F5 losgeht?

Nein, er kommt um einen Zug zu spät.

Weiß zieht an und gewinnt.



Würde er auch zu ſpät kommen, wenn er auf B 6 oder B 4 ſtände?

Nein, er würde den Bauer und das Spiel gewinnen. Er ſtellt daher einen andern Verſuch an.

| | | |
|---|---|---|
| | | 3) K. A 6 — B 5. |
| 4) | F 5 — F 6. | 4) K. B 5 — B 4. |
| 5) | F 6 — F 7. | 5) A 7 — A 5. |
| 6) | F 7 — F 8 Dame †. | 6) K. B 4 — B 3. |
| 7) D. nimmt H 6. | | 7) A 5 — A 4. |
| 8) D. nimmt G 5. | | 8) A 4 — A 3. |
| 9) D. nimmt H 5. | | 9) A 3 — A 2. |

10) D. H 5 — E 5. Hier steht die Dame vortrefflich. Zieht Schwarz jetzt den König nach C 2, so folgt 11. D. E 5—A 1, und Weiß muß gewinnen. Konnte die Dame nicht auch ziehen:

10) H 5 — D 1 †? Dies wäre ein sehr schlechter Zug, wovon du dich überzeugen magst:

10) K. B 3 — B 2.
11) D. D 1 — D 4 †. 11) K. B 2 — B 1.
12) D. D 4 — B 4 †. 12) K. B 1 — C 2. Ebensogut konnte der König auf A 1 gehen. Weiß kann nichts thun, als patt machen.
13) D. B 4 — A 3. 13) K. C 2 — B 1.
14) D. A 3 — B 3 †. 14) K. B 1 — A 1.

Weiß kann das Spiel nur remis halten.

Anstatt jenes schlechten Zuges sollst du kühne und schöne Züge sehen. Setze das Spiel auf, wie es nach dem achten Zuge stand:

Weiß: König F 1, Dame G 5.
Schwarz: K. B 3, B. A 3 und H 5.

Weiß zieht, anstatt mit der Dame H 5 zu nehmen:

9) K. F 1 — E 2. 9) A 3 — A 2.
10) K. E 2 — D 2. 10) A 2 — A 1 Dame.
11) D. G 5 — B 5 †. 11) K. B 3 — A 3.
12) D. B 5 — A 5 †. 12) K. A 3 — B 2, um nicht die Dame zu verlieren.
13) D. A 5 — B 4 †. 13) K. B 2 — A 2.

Wie zieht nun Weiß?

14) K. D 2 — C 2. Schwarz kann mit der Königin auf fünf Feldern † geben, verliert aber dabei die Dame oder wird sogleich matt. Bietet er aber nicht † und giebt er die Dame auch nicht auf D 4 preis, so setzt die weiße Dame sogleich auf A 4 matt.

Zurück zum Diagramm! Setze auf und laß Schwarz im ersten Zuge anders ziehen.

1) G 4 — G 5. 1) H 6 anstatt F 6 nimmt G 5.

Wie muß nun Weiß ziehen, um durchzubrechen?

2) F 4 — F 5, und was iſt ſein nächſter Zug?

3) Entweder H 4 — H 5, oder F 5 nimmt G 6.

Durch unzählige merkwürdige Bauernſtellungen kann man den Beweis liefern, daß des Schachſpielers größte Kunſt in Führung der Bauern beſteht. Dies Kapitel aber ſei mit folgender Stellung geſchloſſen.

Weiß zieht an und gewinnt.

Der Gewinn hängt nur von dem erſten Zuge ab, den Weiß thut, ein Zug, den ein Anfänger ſchwerlich findet.

Iſt es A 5 — A 6?

Gewiß nicht, denn B 7 nimmt ja dieſen Bauer.

Oder D 6 — D 7 †?

Auch nicht; denn der schwarze König, der vorher gar nicht ziehen konnte, wird frei, nimmt den Bauer E 7 und, wenn Weiß durch D 7 — D 8 sich eine Dame machen will, auch diese.

Es bleibt nichts übrig, als mit dem Könige zu ziehen; aber wohin? Auf H 2 oder F 2? Wir wollen sehen:

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) K. G 2 — H 2. | 1) F 4 — F 3. |
| 2) K. H 2 — G 1. | 2) G 4 — G 3. |
| 3) K. G 1 — F 1 (oder H 1). | 3) H 4 — H 3. |
| 4) K. F 1 — G 1. | 4) H 3 — H 2 †. |
| 5) K. G 1 — H 1, denn geht er auf F 1, so giebt Dame sogleich matt. | 5) F 3 — F 2. |
| 6) K. H 1 — G 2. | 6) H 2 — H 1 Dame †. |

Nimmt nun Weiß die Dame, so erfolgt F 2 — F 1 Dame † und matt.

Also muß wohl der König im ersten Zuge nicht auf H 2, sondern auf F 2 gehen?

Ob er auf H 2 oder F 2 geht, muß ganz gleich sein, denn in beiden Fällen nimmt er dieselbe Stellung gegen die Bauern ein. Der Unterschied ist nur, daß Schwarz dann nicht F 4 — F 3, sondern den entsprechenden Zug: H 4 — H 3 zieht u. s. w. Ihr werdet nicht versäumen, die folgenden Züge zu thun. Dann habt ihr zu untersuchen, ob Weiß im ersten Zuge auf F 1 oder H 1 zu ziehen hat. Es wird euch leicht sein zu finden, daß er auch hier verlieren muß. Es ist nun klar, wie er zu ziehen hat:

| | |
|---|---|
| 1) K. G 2 — G 1. | 1) H 4 — H 3 oder F 4 — F 3; bleibt ganz dasselbe. |
| 2) K. G 1 — H 2. | 2) F 4 — F 3. |
| 3) K. H 2 — G 3. | 3) F 3 — F 2 (oder H 3 — H 2) |
| 4) K. nimmt F 2. | 4) H 3 — H 2. |
| 5) K. F 2 — G 2. | 5) G 4 — G 3 |

6) K. G2 — H1. 6) G3 — G2 †.
7) K. nimmt. 7) Bauer Dame †.
8. K. nimmt. Schwarz muß nun den Bauer B7 ziehen. Weiß nimmt denselben nicht, um nicht patt, sondern in drei Zügen matt zu machen.

Ueberzeuge dich, daß Schwarz nicht besser ziehen kann.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) K. G2 — G1. | 1) G4 — G3. |
| 2) K. G1 — G2. | 2) F4 — F3 †. |

3) K. nimmt F3 und dann auch die beiden andern Bauern.

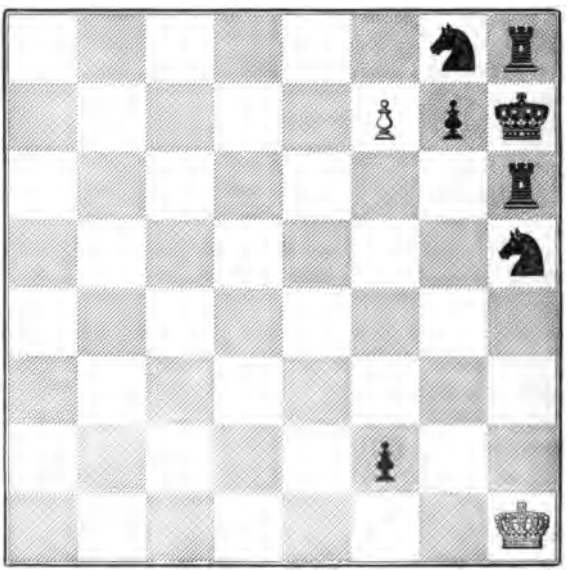
---

## Vierzehntes Kapitel. Spiel mit verschiedenen Steinen.

Du hast jetzt die Gangart der einzelnen Steine kennen gelernt, du weißt auch, wie diese Steine schlagen, du hast sogar schon einzelne Mattführungen studiert, es ist dir bekannt, wie man mit der Dame, mit dem Turm, mit zwei Läufern, mit Springer und Läufer gegen den blanken König gewinnt, du hast dich auch schon im Kampf der Bauern gegeneinander geübt, aber du hast noch keine Erfahrung darin, welche Wendungen entstehen können, wenn beide Parteien, Weiß und Schwarz, Figuren besitzen. Du wirst uns deshalb loben, wenn man jetzt noch nicht von dir verlangt, daß du eine Schachpartie spielen sollst, sondern wenn dir zunächst eine Anzahl von Stellungen vorgelegt werden, aus denen du neue und wichtige Regeln für das Zusammenwirken der Figuren entnehmen kannst. Wenn du diese Stellungen verständig prüfst und aufmerksam studierst, wird dein Auge geübt werden, die Wirkung einer Anzahl von Schachsteinen gleichzeitig zu überschauen; du wirst deinem Ziele, eine gute Schachpartie spielen zu können, bei der du ja einen Ueberblick über alle Schachsteine haben mußt, näherrücken.

Bei allen nun folgenden Diagrammen, die verſchiedene Steine enthalten, mußt du, ehe du fragſt, wie zu ziehen ſei, vorher auf das genaueſte dich orientieren: Wieviel und welche Steine hat Weiß, hat Schwarz? Wo ſtehen die Könige und wie ſtehen ſie, bedroht oder in Sicherheit? Kein Stein

Weiß zieht an und ſetzt ſogleich matt; Schwarz beim Anzuge desgleichen.



ſei überſehen und bei jedem ſei gefragt: Kann er ziehen und wohin; kann er nehmen oder genommen werden? u. dergl. m. Wenn du nun folgender Stellung dieſe Aufmerkſamkeit gewidmet, ſo laß dich fragen: Wie macht Weiß mit dem einzigen Bauer, den er hat, ſogleich matt?

F 7 — F 8 wird Springer † und matt.

Auch Schwarz kann, wenn er anzieht, sogleich matt machen. Etwa durch F 2 — F 1 Dame?

Nein! Der König kann auf H 2 ziehen und hat dann auch noch mehrere Züge.

Schwarz kann zwei † mit einem Zuge geben: S. H 5 — G 3 † durch den Springer und zugleich durch den Turm († aufgedeckt). Wie nennt man ein solches †, das oft von großer Wirksamkeit ist?

Ein Doppelschach.

Wohin zieht aber Weiß, noch lange nicht matt?

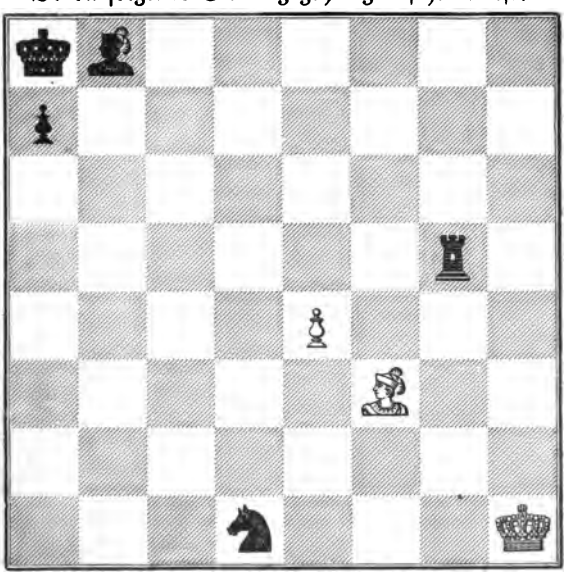
K. auf G 2.

Wie aber macht Schwarz sogleich matt?

S. H 5 — F 4 † aufgedeckt und matt.

---

Ob du folgende Stellung gehörig ansehen wirst?



Wie macht Weiß und wie macht auch Schwarz beim Anzuge ſogleich matt?

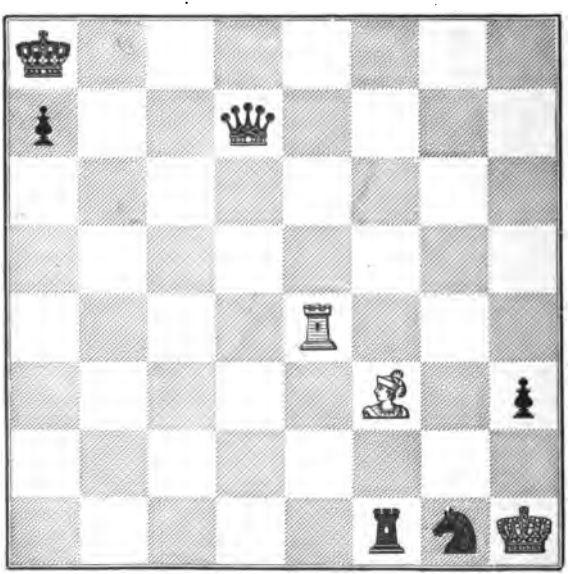
Weiß: E 4 — E 5 † aufgedeckt und matt.
Schwarz: S. D 1 — F 2 † und matt.

Könnte Weiß auch matt ſetzen, wenn der ſchwarze Turm auf G 7 ſtände?

Nein, Schwarz könnte vorziehen, T. G 7 — B 7, und Weiß wäre dann verloren. Du ſiehſt, man kann die Wirkung eines Schachs auch mitunter dadurch aufheben, daß man zwiſchen dem ſchachbietenden Stein des Gegners und dem bedrohten König einen eignen Stein zur Abwehr einſchiebt.

Kannſt du auch das Schach eines Springers oder eines Bauern auf dieſe Art decken?

Nein.



Wie macht Weiß und wie macht auch Schwarz beim Anzuge sogleich matt?

Weiß: T. E 4 — E 8 † † und matt.

Hier siehst du den großen Vorteil eines Doppelschachs: der Turm auf E 8 steht en prise, ebenso der Läufer; Schwarz aber kann mit einem Zuge nicht zweimal schlagen und ist darum matt.

Wie aber macht Schwarz beim Anzuge sogleich matt?

S. nimmt Läufer † aufgedeckt und matt.

Wie nennt man ein aufgedecktes Schach auch noch?

Abzugsschach. Diesen Ausdruck wirst du bezeichnend finden.

Wozu ist der Bauer H 3 nötig?

Um das Feld G 2 zu decken.

Wenn der andere schwarze Bauer nicht auf A 7, sondern auf C 7 stände, wie könnte Weiß auch dann, wenn auch nicht im ersten Zuge, matt machen?

1) T. E 4 — A 4 † †. 1) K. A 8 — B 8.
2) T. A 4 — A 8 † und matt.

Nun sieh die Stellung S. 86 an.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) S. D 5 — C 7 †. | 1) K. A 8 — B 8. |
| 2) S. C 7 — A 6 † †. | 2) K. B 8 — A 8; zöge der König auf C 8, so erfolgt D. D 6 — C 7 matt. |

Wie zieht nun Weiß?

3) D. D 6 — B 8 †. 3) T. nimmt D.
4) S. A 6 — C 7 † und matt.

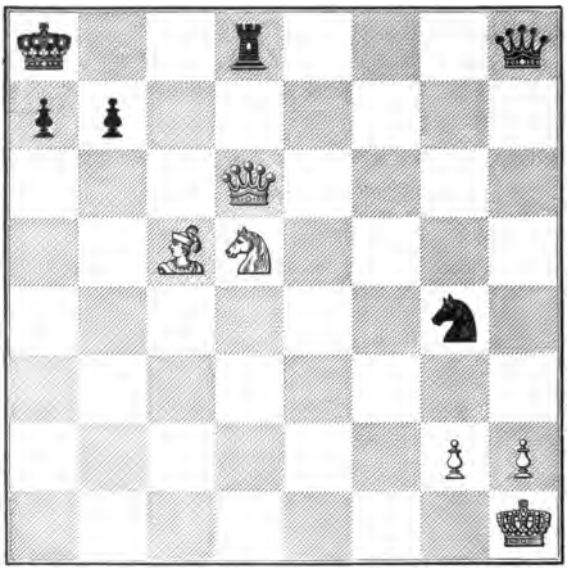
Wie nennt man ein solches Matt, das dem von seinen eigenen Steinen eingeschlossenen König gegeben wird?

Ein ersticktes Matt (mat étouffé).

Welcher Stein nur kann ein solches Matt geben?

Der Springer.

Weiß zieht und macht mit dem vierten Zuge matt. Auch Schwarz, wenn er den Anzug hat, kann matt ſetzen.



Braucht Weiß den Läufer C 5, um matt zu machen?

Zu dieſem Zwecke nicht.

Auch Schwarz kann matt geben, und zwar mit dem wievielſten Zuge? Sieh dir's genau an und übereile dich nicht! Etwa mit dem erſten? Dame nimmt H 2 †?

Nein! Die weiße Dame nähme ja die ſchwarze, ſondern:

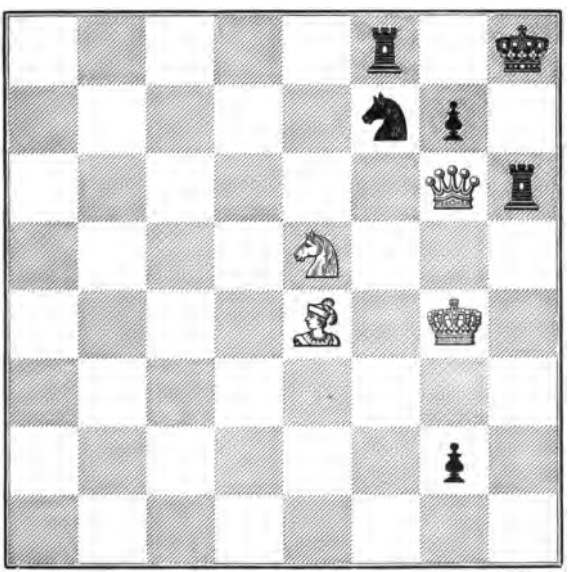
| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1) D. H 8 — A 1 †. | 1) L. C 5 — G 1. |
| 2) S. G 4 — F 2 † und matt. | |

Iſt Weiß denn wirklich matt? Kann nicht der weiße Läufer G 1 den Springer F 2 ſchlagen?

Der weiße Läufer darf die erſte Reihe nicht verlaſſen, denn dann würde die ſchwarze Dame den weißen König, zu deſſen Schutze der Läufer eben vorgezogen iſt, ſchlagen können. Der weiße Läufer iſt, wie der Kunſtausdruck lautet, „gefeſſelt".

---

Kann Weiß gewinnen?



Wie ſoll Weiß, deſſen Dame en prise ſteht und dem zwei verderbliche Schach drohen, einmal durch S. F 7 nimmt S. †,

wodurch zugleich die Dame angegriffen wird, dann durch G 2 — G 1 Dame †, sich retten?

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) S. nimmt S. †. | 1) K. H 8 — G 8. |
| 2) S. nimmt T. †. | 2) K. G 8 — H 8, denn G 7 darf nicht schlagen, weil er den König in † stellte. |
| 3) D. G 6 — H 7 † und matt. | |

Ist das richtig?

Nein! Schwarz muß im ersten Zuge mit dem Turm den Springer nehmen, es folgt G 2 — G 1 Dame †, und Weiß ist verloren. Ja, wenn Weiß, anstatt eines Läufers, einen Turm auf E 4 hätte, dann wäre in drei Zügen matt zu machen:

| | |
|---|---|
| 1) S. nimmt S. †. | 1) T. nimmt S. |
| 2) T. E 4 — E 8 †. | 2) T. F 7 — F 8. |
| 3) T. nimmt T. † und matt. | |

Schwarz müßte in diesem Falle im ersten Zuge K. H 8 — G 8 spielen, würde aber auch dann verlieren, denn wie zieht Weiß weiter?

| | |
|---|---|
| 2) S. nimmt T. †. | 2) K. G 8 — H 8. |
| 3) K. G 4 — H 5. | 3) G 2 — G 1, wird Dame. |
| 4) D. G 6 nimmt G 1. | |

Ein anderer Rettungsversuch:

| | |
|---|---|
| 1) S. nimmt S. †. | 1) T. nimmt S. |
| 2) D. nimmt T. H 6 †. | 2) G 7 nimmt Dame. |
| 3) L. F 4 nimmt G 2. | |

Auch hier muß Weiß verlieren, denn Schwarz hat nicht nur einen Bauern mehr, sondern auch die Qualität.

Was heißt das? Wenn hat man die Qualität?

Wenn man einen Turm (oder gar eine Dame) gegen einen Läufer oder Springer hat.

Ein Läufer oder ein Springer, ohne Unterstützung anderer Steine, ist bei weitem nicht so stark als ein Turm. Wie werden daher diese beiden Offiziere zum Unterschiede von Turm und Dame genannt?

Die leichten oder kleinen Offiziere.

Ihr habt das Spiel vom dritten Zuge an (Schwarz hat zu ziehen) weiter zu spielen und zu studieren, wie Schwarz gewinnen muß. Er hat sich wohl in acht zu nehmen. Zöge er z. B. im dritten Zuge K. H 8 — G 8, wie machte dann Weiß remis? L. G 2 — D 5 und nimmt im nächsten Zuge den Turm, der nicht ziehen kann. Ehe ihr aber den Kampf beginnt, noch einmal die Frage: Wie rettet sich Weiß bei der Stellung, die das Diagramm zeigt?

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. G 6 — H 7 †. | 1) T. nimmt D. |
| 2) S. E 5 — G 6 †. | 2) K. H 8 — G 8. |

3) S. G 6 — E 7 † und Weiß fährt fort auf G 6 und E 7 † zu geben — remis.

Wie nennt man ein solches †?

Ein immerwährendes oder ewiges Schach.

---

Nun zum Diagramm S. 90.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) T. E 8 — D 8 †. | 1) K. D 3 — C 3. |
| 2) T. H 4 — H 3. Gardez! So rufen sich nämlich Schachstümper einander zu, wenn einer des andern Dame angreift. | |

Wie aber findet der Schachspieler diese Warnung vom Feinde?

Lächerlich.

| | |
|---|---|
| | 2) D. nimmt T. H 3. |
| 3) T. D 8 — D 3 †. | 3) Bauer, Dame oder König nimmt Turm und macht patt. Nimmt aber Schwarz den Turm nicht, so gewinnt Weiß, aber nicht so leicht. |
| | 3) K. C 3 — B 2. |
| 4) T. nimmt D. H 3. | 4) C 4 — C 3. |

Wie macht Weiß auch bei dieſer Stellung remis.

Wie muß Weiß ziehen, da der Bauer C 3 † bieten und dann Dame werden kann?

5) T. H 3 — H 1. Wenn jetzt der Bauer C 3 zur Dame ginge, ſo nähme der weiße König den Bauer D 2 und dann der Turm die neue Dame. Alſo:

5) K. B 2 — B 1 (oder B 3).

6) K. D 1 — E 2 † aufgeb. 6) K. B 1 — C 2, damit der weiße König nicht auf D 3 gehe.

7) T. H 1 — D 1. 7) K. C 2 — B 2.

8) K. E 2 — D 3. Zöge Schwarz C 3 — C 2, ſo nähme der Turm den Bauer D 2 und dann den Bauer C 2, der nicht ziehen darf. Alſo:

8) K. B2 — B3.
9) T. D1 — B1 †. 9) K. B3 — A2.
10) K. D3 — C2. 10) D2 — D1 D. †.
11) T. nimmt Dame u. s. w.

Du siehst, was Bauern, die so weit vorgerückt sind, zu bedeuten haben. Setze den schwarzen König auf B3, die beiden Bauern auf C3 und D3, den weißen König aber auf H3 und den Turm auf H1.

Wer, gleichviel ob Weiß oder Schwarz anzieht, muß gewinnen?

Schwarz.

Aendert es in der Diagrammstellung etwas, wenn der schwarze König im ersten Zuge nach E3 geht?

Nein, es folgt gleichfalls:

2) T. H4 — H3. 2) D. nimmt T. H3.
3) T. D8 — D3 † und Schwarz muß den Turm nehmen, da er sonst die Dame und die Partie verliert.

---

Setze auf: Weiß: K. C5, S. D6 und T. H1.
Schwarz: K. E5 und T. D8.

Wie gewinnt Weiß beim Anzuge sogleich den Turm?

Durch S. D6 — F7 †.

Wenn aber Schwarz anzieht und mit dem Turm S. D6 nimmt, wie zieht darauf Weiß?

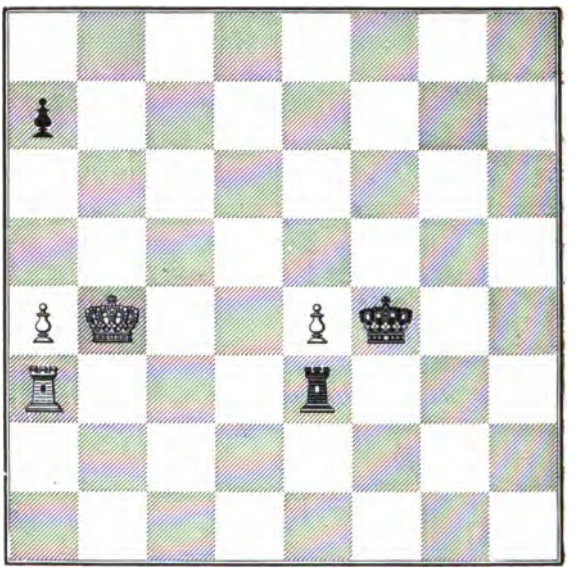
T. H1 — E1 †, der schwarze König muß von Linie E auf Linie F ziehen und den Turm en prise stehen lassen.

Stelle den schwarzen König auf E7. Schwarz nimmt mit dem Turm den Springer D6. Welche Züge folgen?

Weiß. Schwarz.
T. H1 — H7 †. K. E7 — E6.
T. H7 — H6 † und nimmt im nächsten Zuge den Turm D6.

---

Der Anziehende gewinnt und gleich sein erster Zug entscheidet.



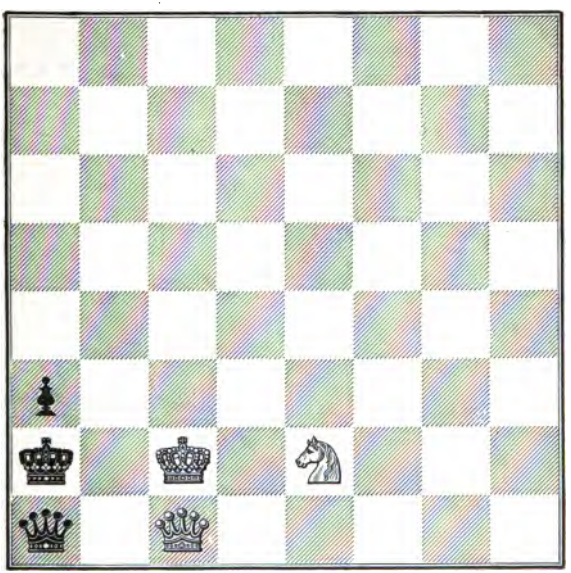
| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) T. nimmt T. | 1) K. nimmt T. |

2) Nun geht der Bauer E 4 zur Dame, ohne daß der schwarze König ihn einholen kann.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1) A 7 — A 5 †. | 1) K. nimmt A 5. |

2) T. nimmt T. und gewinnt.

Weiß zieht an und macht mit dem dritten Zuge matt. Schwarz aber macht beim Anzuge remis.



| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. nimmt D. †. | 1) K. nimmt D. |
| 2) S. E 2 — C 1. | 2) A 3 — A 2. |
| 3) S. C 1 — B 3 † und matt. | |

Nicht bloß der König, noch ein anderer Stein muß helfen, wenn ein leichter Offizier matt setzen soll, und hier hilft ein schwarzer Bauer den schwarzen König einsperren.

Kann Weiß nicht auch ziehen: 1) S. E 2 — C 3 †?

Ein schlechter Zug, denn es folgt: 1) D. nimmt S. †. Nimmt Weiß die Dame, so setzt er patt.

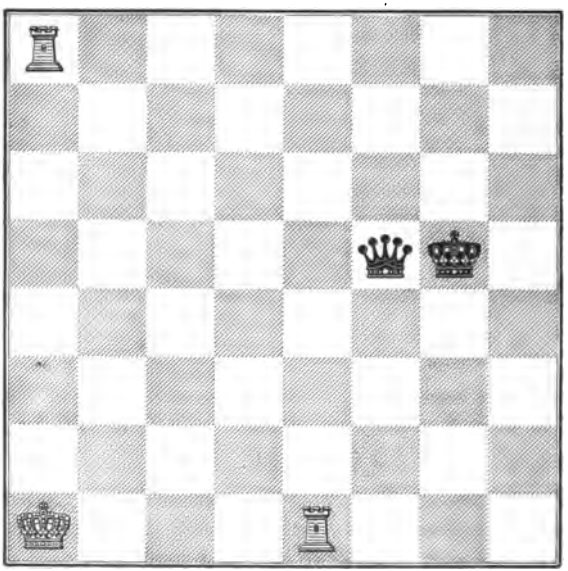
Schwarz zieht an.

Und wie zieht er? 1) D. A 1 — B 2 † oder D. nimmt D. †?

Beide Züge ſind gleich gut, um remis zu machen. Der Springer, der die Dame wiedernimmt und † bietet, kann kein Tempo gewinnen, um das oben gegebene Matt zu bewerkſtelligen.

---

Der Anziehende gewinnt.



Weiß erobert mit großer Leichtigkeit die Dame und ohne einen Turm zu verlieren, z. B:

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) T. E1 — G1 †. | 1) K. G5 — H6. |
| 2) T. A8 — H8 †. | 2) D. F5 — H7. |

3) T. G1 — H1 † und nimmt im nächsten Zuge die Dame. Oder:

| | |
|---|---|
| 1) T. E1 — G1 †. | 1) K. G5 — F6 (oder F4). |
| 2) T. A8 — F8 †. | 2) K. F6 — E5. |
| 3) T. G1 — E1 †. | 3) K. E5 — F4. |
| 4) T. E1 — F1 †. | 4) K. F4 — G5. |

5) T. F8 nimmt Dame †.

Und in wieviel Zügen matt?

Hat Schwarz im fünften Zuge auf G4 gezogen, in vier Zügen durch T. F5 — F8, T. F1 — G1 (Schwarz greift diesen Turm an), T. F8 — G8 und T. G1 — H1 matt; hat Schwarz aber im fünften Zuge G5 — G6 gezogen, in drei Zügen durch T. F5 — F2, T. F2 — G2 † und T. F1 — H1 † und matt.

Die beiden Türme mit Hilfe ihres Königs können den schwarzen König mitten auf dem Brette, und auf jedem beliebigen Felde, z. B. auf E4, matt machen.

Steht ein weißer Turm auf A5, der schwarze König aber auf H3, bis zu welcher Reihe kann da der schwarze König nur vorgehen?

Bis zur vierten Reihe.

Durch welchen Stein werden die Felder auf der vierten Reihe so gut wie Randfelder?

Durch den Turm A5.

Da du nun gelernt hast, wie man mit einem Turme den König auf E8 matt macht, was mußt du ebensogut verstehen, sobald du zwei Türme hast, von denen der eine auf A5 vier Reihen dem Könige abschneidet?

Den König auf E4 matt zu machen.

Jetzt setze die Steine auf, wie sie im Diagramm stehen. Schwarz zieht an und gewinnt, indem er sehr leicht den einen, sehr schwer aber auch den andern Turm erobert.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1) D. F5 — F6 †. | 1) K. A1 — B1. |

Warum nicht auf A2?

D. F6 — F2 † gewönne sogleich den Turm.

| | |
|---|---|
| 2) D. F6 — B6 †. | 2) K. B1 — A1. |

Warum nicht auf C1?

D. B6 — C6 † gewönne T. A8.

| | |
|---|---|
| 3) D. B6 — D4 †. | 3) K. A1 — B1 (nicht besser A2). |
| 4) D. D4 — B4 †. | 4) K. B1 — C2. |
| 5) D. nimmt T. E1. | 5) T. A8 — G8 †. |
| 6) K. G5 — F6. | |

Der König muß schlechterdings auf den Turm losgehen. Warum?

Um nicht unausgesetzt † zu bekommen.

| | |
|---|---|
| | 6) T. G8 — F8 †. |
| 7) K. F6 — E7. | 7) T. D8 — C8. Auf A8 ginge der Turm sogleich verloren und auf B8 in wenig Zügen; besser steht er auf C8. Hier kann er sich auch mit seinem Könige verbinden und sich von demselben gedeckt noch lange halten. |
| 8) D. E1 — A5. | |

Zöge jetzt der Turm auf B8, was erfolgte?

D. A5 — C7 † gewinnt den Turm.

Und wenn der Turm auf G8 zöge?

D. A5 — A2 †.

Zöge aber der Turm auf H 8, wie würde da Schwarz, wenn nämlich Weiß den Turm zu erhalten sucht, matt machen?

D. A 5 — A 2 †. Weiß geht nun, um den Turm nicht zu verlieren, auf der weißen Linie von C 2 bis H 7. Die schwarze Dame verfolgt ihn, ebenfalls auf einer weißen Linie, von A 2 bis E 6. Dann zieht Schwarz den König auf F 7, um in zwei Zügen Matt zu geben.

Wenn der weiße König und sein Turm nahe genug bei einander stehen, um sich gegenseitig decken zu können, dann vermag Schwarz nur durch sehr überlegte und künstliche Züge zu gewinnen. Wohl giebt es treffliche Anweisungen, die mit diesen Zügen bekannt machen (s. das berühmte, auch von uns benutzte Handbuch des Schachspiels, von Bilguer und v. d. Lasa herausgegeben); aber was es nicht giebt und nicht geben kann, das sind zahllose Varianten, welche die Anweisungen begleiten müßten, soll nirgends der Anfänger ratlos bleiben. So mangelhaft nun aber auch die Belehrung ist, die du bei Fortsetzung dieses Spieles empfängst, so wirst du doch gebeten, ihr alle mögliche Aufmerksamkeit zu widmen. Ehe du aber einen neuen Zug thust, mußt du, um nicht planlos zu ziehen, die zu erringenden Stellungen kennen, in welchen Schwarz ein forciertes Matt geben kann.

---

Sieh dir das nachfolgende Diagramm an.

Wer zieht an?

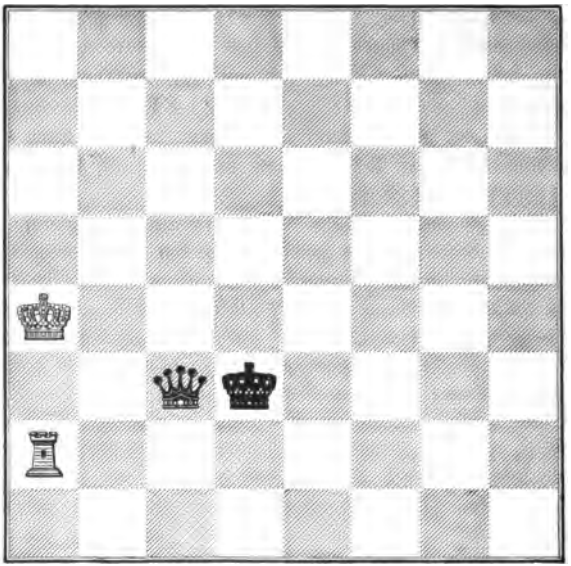
Offenbar Schwarz; denn zöge Weiß, so würde derselbe den Turm auf A 3 stellen und dann die Dame schlagen.

Also Schwarz zieht an, und was ist der entscheidende Zug, den er thut?

K. D 3 — C 4.

Denn mag nun Weiß T. A 2 — A 3 oder A 2 — B 2 oder C 2 ziehen, was erfolgt?

Die Dame giebt entweder auf B 4 Matt oder nimmt den Turm.



Es verſteht ſich, daß die Steine nicht gerade auf dieſen Feldern ſtehen müſſen. Wieviel mal kann dieſe Stellung auf dem Schachbrette ſtattfinden?

Vierundzwanzigmal.

Auch muß nicht notwendigerweiſe der ſchwarze König neben der Dame ſtehen; wo ſtände er ebenſogut als auf D 3?

Auf D 5.

---

Eine andere günſtige Stellung iſt folgende (Diagr. S. 99):

Schwarz zieht an und gewinnt.

Wie zieht ſchwarz? Ei, das iſt doch nicht ſchwer:

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1) D. A 4 — C 2 †. | 1) K. B 2 — A 1, nur ja nicht auf A 3, weil dann die Dame den Turm nähme. |

2) K. D 3 — C 3. Der weiße Turm muß nun ziehen und von seinem Könige sich entfernen. So? Er wird aber gar nicht weit gehen; wie weit denn?

2) T. B 1 — B 3 †.

Nimmt Schwarz, so macht er patt, darum

3) K. C 3 — C 4. 3) T. B 3 — B 4 †.

4) K. C 4 — D 3. 4) T. B 4 — B 3 †, und so würde der Turm, immer auf Linie B, den König verfolgen bis zur achten Reihe und zurück.

5) K. D 3 — D 2. 5) T. B 3 — B 2 remis.

Setze von neuem auf, um besser zu spielen:

1) K. D 3 — D 2. 1) T. B 1 — A 1.

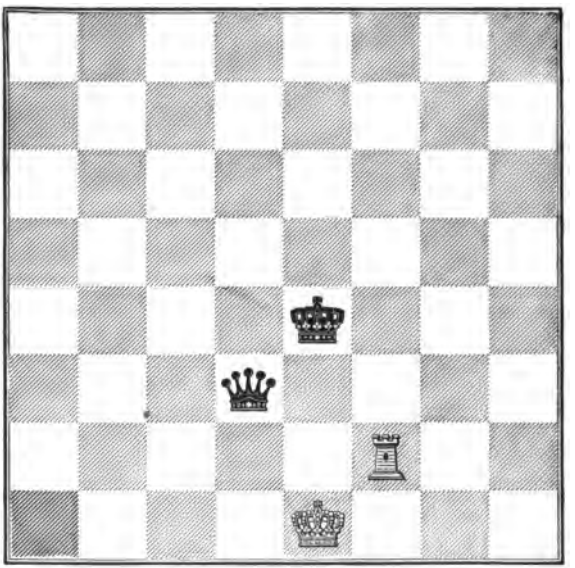
2) D. A 4 — B 4 †. 2) K. B 2 — A 2.

Welchen Zug, den du bereits kennſt, thut Schwarz, um im nächſten Zuge den Turm zu gewinnen oder matt zu machen?

K. D 2 — C 2.

Geht aber der Turm im erſten Zuge auf F 1 oder G 1, ſo iſt er ſogleich verloren; durch welche Züge aber, wenn er auf H 1 geht?

Die Dame giebt auf B 5, auf A 6 und dann auf B 7 †.



Iſt die folgende Stellung nicht auch eine ſehr günſtige für Schwarz, um ſo mehr, da derſelbe anzieht?

Zieht Schwarz K. E 4 — E 3, ſetzt er dann nicht im nächſten Zuge matt?

Nicht doch, Weiß zöge T. F 2 — F 3 † und dann patt oder remis. Anſtatt des Königs muß die Dame ziehen.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1) D. D 3 — B 1 †. | 1) K. E 1 — D 2 (ist besser als auf E 2). |
| 2) D. B 1 — B 2 †. | 2) K. D 2 — E 1. |
| 3) D. B 2 — C 1 †. | 3) K. E 1 — E 2. |

Welcher Zug ist der beste, den Schwarz hat?

4) D. C 1 — G 1. Jetzt muß der Turm ziehen.

4) T. F 2 — F 6 oder auf andere Felder, auf denen er nicht besser steht.

| | |
|---|---|
| 5) D. G 1 — G 4 †. | 5) K. E 2 — F 1. |
| 6) K. E 4 — E 3. | 6) T. F 6 — F 2. |
| 7) D. G 4 — H 3 †. | 7) K. F 1 — G 1. |
| 8) D. H 3 — G 3 †. | 8) K. G 1 — H 1; dieser Zug ist besser, als den Turm vorsetzen, weil Schwarz dann mit der Dame auf E 1 † gegeben und darauf den König auf F 3 gezogen hätte. |
| 9) D. G 3 — H 4 †. | 9) T. F 2 — H 2. |
| 10) D. H 4 — E 1 †. | 10) K. H 1 — G 2. |
| 11) D. E 1 — F 2 †. | 11) K. G 2 — H 3. |
| 12) D. F 2 — F 3 †. | 12) K. H 3 — H 4. |

Wie Schwarz nun zieht, weißt du.

Nun laß uns ein früher mitgeteiltes Spiel fortsetzen. Der schwarze König stand auf E 7 und die Dame auf A 5, der weiße König auf C 2 und der Turm auf C 8. Weiß hat zu ziehen.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| | 8) T. C 8 — C 4. Hier steht der Turm, obgleich nur in der Nähe seines Königs, gut genug. Ganz unnütz würde es sein, wenn die Dame durch Schachbieten auf A 2 oder durch sonst einen Zug ihn angreifen wollte. Schwarz muß keine Gelegenheit versäumen, den König vorrücken zu lassen. Darum: |

9) K. E7 — D6. 9) T. C4 — D4 †.

Dieses † könnte dem Weißen eine Stellung verschaffen, aus welcher Schwarz nur mit vieler Mühe ihn vertreibt. Wie zieht Schwarz, damit Weiß eine solche Stellung nicht einnehme?

10) K. D6 — E5 und nicht auf C5; denn zöge er auf C5, so würde der weiße König, der doch auf ein Randfeld getrieben werden muß, auf D3 gehen. Ueberzeuge dich, daß er diesen Zug ohne alle Gefahr und nur dem Schwarzen zum Verdruß thun kann. Wollte aber auch jetzt, nachdem der schwarze König auf E5 gegangen, der weiße König auf D3 ziehen, so würde der Turm verloren sein. Darum:

10) T. D4 — D3.

11) K. E5 — E4. 11) T. D3 — D2.

12) K. E4 — E3. 12) T. D2 — D3 †.

13) K. E3 — E2. 13) T. D3 — B3.

Auf C3 würde der Turm verloren gehen durch D. A2 †, dann D2 †. Wie zieht nun Schwarz, um den König von dem Felde C2 zu treiben, ohne ihm eine bessere Stellung einzuräumen?

14) D. A5 — F5 † (nicht aber auf D2 noch A2 noch C5 †). 14) K. C2 — C3 oder C1.

15) D. F5 — C5 †. 15) K. C3 — B2.

16) K. E2 — D2. Zöge nun der weiße Turm auf A3, so würde die Dame auf E5 (nicht aber auf C2) und dann, wenn der weiße König auf B1 oder B3 gezogen, auf B5 † bieten, um darauf mit dem schwarzen Könige auf C2 zu gehen.

Auf dieselbe Weise gelangt der schwarze König auf C2, wenn Weiß im 16. Zuge (anstatt des Turmes) den König zieht: B2 — A2. Nur muß die Dame erst auf A5 † geben.

Setzt der Turm vor, so folgt das † auf D 5 u. s. w. Setzt aber der Turm nicht vor, sondern geht der König von A 2 auf B 1 oder B 2, so gewinnt die Dame ein Tempo, indem sie D. A 5 — A 4 zieht. Darum:

16) K. B 2 — B 1.

Warum?

Schwarz soll sich gelüsten lassen, auf C 2 † zu bieten und dann den Turm zu nehmen.

17) D. C 5 — D 4. 17) T. B 3 — B 2 †.
18) K. D 2 — C 3. Gäbe nun der Turm auf C 2 †, so zöge der König auf B 3. Darum:
18) K. B 1 — A 1.

Was soll Schwarz thun? Auf A 4 und dann auf D 1, oder auf D 1 und dann auf A 4 † bieten?

Schwarz soll ein Tempo gewinnen.

19) D. D 4 — A 7 †. 19) K. A 1 — B 1.
20) D. A 7 — A 4. Zöge nun der weiße König B 1 — C 1, so folgte D. A 4 — A 3 und schlüge dann den Turm. Darum:
20) T. B 2 — B 8.

Durch welche Züge gewinnt Schwarz jetzt den Turm?

21) D. A 4 — D 1 † 21) K. B 1 — A 2.
oder auch D. A 4 — E 4 †.
22) D. D 1 (oder D. E 4) — D 5 †. Zwei Züge länger dauern, jedoch ebenfalls zum Ziele führen würde:
22) D. D 1 — E 2 † nebst 23) D. E 2 — F 1 und
24) D. F 1 — F 2 † u. s. w.
22) K. A 2 — B 1
oder A 1.
23) D. D 5 — H 1 †. 23) K. B 1 — A 2.
24) D. H 1 — H 2 † und in drei Zügen matt.

Dies alles sei wiederholt, dann möget ihr bei einer beliebigen, von euch gewählten Stellung versuchen, diesen Kampf zu bestehen.

Du haſt geſehen, in wie vielen Fällen der Turm, gegen die Dame, remis oder patt machen konnte. Das kann aber auch ein einziger Bauer, der, von ſeinem Könige unterſtützt, bis auf die ſiebente Reihe vorgedrungen iſt, wie folgendes Beiſpiel zeigt.

Weiß zieht an, kann aber nur remis machen.

| | |
|---|---|
| 1) D. H 5 — G 4 †. | 1) K. G 1 — H 2. |
| 2) D. G 4 — F 3. | 2) K. H 2 — G 1. |
| 3) D. F 3 — G 3 †. | 3) K. G 1 — H 1. |

Nimmt die Dame den Bauer, patt; giebt ſie †, ſo geht der König wieder auf G 1.

Nur durch einen fehlerhaften Zug kann Schwarz verlieren:

| | |
|---|---|
| 1) D. H 5 — G 4 †. | 1) K. G 1 — F 1 (ſchlecht). |
| 2) K. B 5 — C 4. | 2) K. F 1 — E 1. |

3) D. G4 — E4 † (oder G3). 3) K. E1 — D2.
4) D. E4 — D3 †. 4) K. D2 — E1.
5) D. D3 — E3 † (nicht K. C3, denn Weiß kann nicht im folgenden Zuge auf D2 Matt geben, wenn Schwarz einen Springer statt Dame wählt). 5) K. E1 — F1.
6) K. C4 — D3. 6) K. F1 — G1.
7) K. D3 — E2 u. s. w.

Ein Hauptcoup im Schach ist, mit einem Steine mehrere des Gegners anzugreifen, wozu jeder Stein, ganz besonders aber der Springer, geschickt ist. Schrecklich, wenn er dem Könige † bietet und zugleich die Dame angreift. Jetzt sieh dir das folgende Diagramm an (auf S. 106).

Und sage, jedoch ohne Uebereilung: Wie zieht Weiß?

1) T. D1 — B1.

Ganz recht; denn zöge 1) S. E2 — C3 †, welche Züge thäte darauf Schwarz?

K. A4 — B3 † aufgedeckt, König nimmt Springer † aufgedeckt (wenn nicht der vorgezogene Springer durch Dame oder Turm zu nehmen ist) und T. A5 — A1 † und matt.

Aber warum ist denn der Zug T. D1 — B1 ein vortrefflicher?

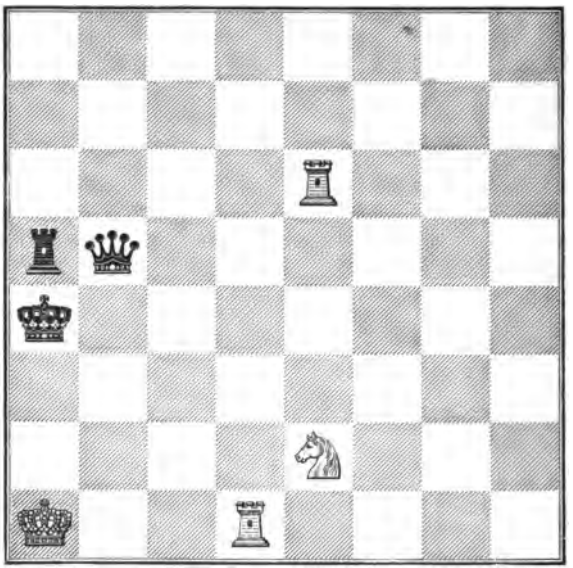
Weil er zu einem Remis führt.

Sogleich remis, wenn die Dame den Turm B1 nimmt; aber wenn sie auf C4 geht, wie zieht Weiß?

T. E6 — E4; denn nimmt die Dame den Turm, so giebt der Springer auf C3 † und gewinnt die Dame wieder, oder T. E6 — B6 (anstatt E4), denn nimmt die Dame den Springer, so macht Schwarz in zwei Zügen matt. Dieses Spiel läßt sich von beiden Seiten auf sehr verschiedene Weise spielen, und bei mancherlei interessanten Stellungen hat jeder sich in acht zu nehmen, um nur partie remise zu machen, wovon ihr euch überzeugen möget.

Jetzt sieh dir noch einmal das Diagramm an, laß Schwarz anziehen und in fünf Zügen ein forciertes Matt geben.

Weiß zieht an.



| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1) K. A 4 — B 3 † aufgeb. | 1) K. A 1 — B 1. |

Wie zieht nun Schwarz am eleganteſten?

2) T. A 5 — A 1 †. 2) K. nimmt T.

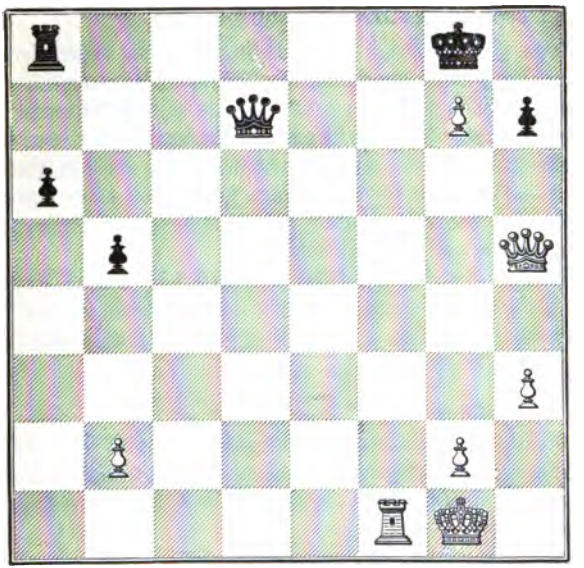
3) D. B 5 — A 4 †, dann auf A 2 † und auf B 2 matt.

Auch 1) K. A 4 — B 3 aufgeb., 2) D. B 5 — F 5 † u. ſ. w. führt zum Ziel.

---

Du haſt geſehen, daß im vorigen Diagramm Weiß verliert, wenn er ſich verleiten läßt, mit dem Springer gleichzeitig auf C 3 König und Dame mit Schach anzugreifen. Nun prüfe einmal die folgende Stellung, die in einer von Labone geſpielten Partie (Diagramm) vorkam.

Weiß gewinnt.



Wer ſteht beſſer?

Weiß. Richtig, denn er hat einen Bauer mehr als Schwarz.

Iſt denn aber dieſer Vorteil ſo groß, da Schwarz den Bauer G 7 zu ſchlagen droht?

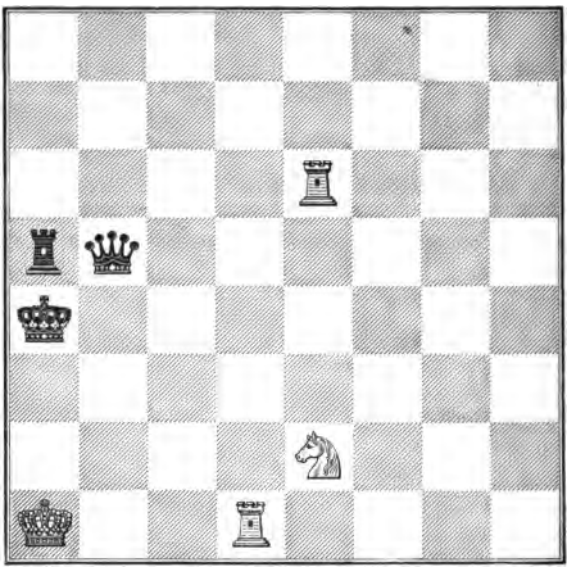
Sieh und ſtaune, wie Labone dieſen Bauer G 7 benutzt.

1) T. F 1 — F 8 †. 1) T. A 8 nimmt F 8. Schwarz muß nehmen, ſonſt geht der Turm A 8 verloren.

2) D. H 5 nimmt H 7 †. 2) K. G 8 nimmt H 7 (am beſten).

3) G 7 nimmt F 8 Springer † und gewinnt die geopferte Dame zurück. Weiß hat nun eine Figur, den neuentſtandenen Springer, mehr und wird ſiegen.

Weiß zieht an.



| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1) K. A 4 — B 3 † aufgeb. | 1) K. A 1 — B 1. |

Wie zieht nun Schwarz am eleganteſten?

2) T. A 5 — A 1 †. 2) K. nimmt T.

3) D. B 5 — A 4 †, dann auf A 2 † und auf B 2 matt.

Auch 1) K. A 4 — B 3 aufgeb., 2) D. B 5 — F 5 † u. ſ. w. führt zum Ziel.

---

Du haſt geſehen, daß im vorigen Diagramm Weiß verliert, wenn er ſich verleiten läßt, mit dem Springer gleichzeitig auf C 3 König und Dame mit Schach anzugreifen. Nun prüfe einmal die folgende Stellung, die in einer von Labone geſpielten Partie (Diagramm) vorkam.

Weiß gewinnt.

Wer ſteht beſſer?

Weiß. Richtig, denn er hat einen Bauer mehr als Schwarz.

Iſt denn aber dieſer Vorteil ſo groß, da Schwarz den Bauer G 7 zu ſchlagen droht?

Sieh und ſtaune, wie Labone dieſen Bauer G 7 benutzt.

1) T. F 1 — F 8 †. 1) T. A 8 nimmt F 8. Schwarz muß nehmen, ſonſt geht der Turm A 8 verloren.

2) D. H 5 nimmt H 7 †. 2) K. G 8 nimmt H 7 (am beſten).

3) G 7 nimmt F 8 Springer † und gewinnt die geopferte Dame zurück. Weiß hat nun eine Figur, den neuentſtandenen Springer, mehr und wird ſiegen.

Nun beantworte mir folgende Fragen, damit ich sehe, ob du den Wert der einzelnen Steine schon beurteilen kannst. Zuvor noch etwas Selbstverständliches.

Eine Partiestellung im Schachspiel ohne die beiden feindlichen Könige ist undenkbar. Der König ist unverletzlich und darf nie geschlagen werden. Die Partie ist, wie du weißt, zu Ende, wenn Weiß Schach bietet, und Schwarz kann weder den schachbietenden Stein schlagen, noch den König aus dem Gebiet des schachbietenden Steines herausziehen, noch einen eigenen Stein, um die Angriffslinie des schachbietenden Steines zu unterbrechen, zur Deckung vorziehen.

Wenn man dich daher fragt: Kann die Dame gegen die Dame gewinnen?, so weißt du, daß beide Könige sich auf dem Schachbrett befinden und Weiß und Schwarz noch die Dame besitzen.

Und wie beantwortest du die Frage?

Nein! Die Partie wird in der Regel remis sein. Nur in zufällig ungünstigen Stellungen, wie sie besonders leicht bei Bauerumwandlungen eintreten, wird eine Partei gewinnen können.

Setze auf:

Weiß: K. C4. D. B8.
Schwarz: K. C2. D. A1.

Weiß am Zuge gewinnt.

1) D. B8 — H2 †. 1) K. C2 — C1. Zöge Schwarz K. C2 — B1, so gewinnst du sofort durch 2) K. C4 — B3 u. s. w. Auch K. C2 — D1 wäre schlecht, warum? Du könntest 2) D. H2 — H1 † spielen und die Dame A1 gewinnen.

2) D. H2 — G1 †. 2) K. C1 — B2.

3) D. G1 — F2 †. 3) K. B2 — A3.

4) D. F2 — E3 †. 4) K. A3 — B2. Zieht Schwarz den König nach A4, setzt Weiß im nächsten Zuge matt. Wie?

5) D. E3 — D2 †. 5) K. B2 — B1. Ziehst du den König jetzt nach A3, so gewinnt Weiß durch 6) D. D2 — B4 † nebst B3 matt.
6) K. C4 — B3.

Und nun hast du die Gewinnstellung erreicht, nur mußt du ja nicht, falls Schwarz 6) D. A1 — C3 † spielt, 7) D. D2 nimmt C3 spielen. Dann würdest du wegen des eingetretenen Patt für dein vorheriges gutes Spiel nicht belohnt werden.

Wird die Dame gegen den Turm gewinnen?

Gewiß. Du hast ja schon selbst derartige Versuche gemacht. Nur hüte dich auch hier vor Pattstellungen.

Wird die Dame gegen den Läufer oder Springer gewinnen?

Selbstverständlich; denn du weißt, daß schon der Turm stärker ist als diese Figuren.

Wird die Dame gegen zwei Läufer gewinnen?

Ja! Aber es giebt auch einzelne Remisstellungen. Die Verteidigung ist indes so schwierig, daß die Dame fast stets siegreich sein wird.

Wird die Dame gegen zwei Springer gewinnen?

Auch hier sind Remisstellungen möglich, aber der Erfolg wird meistens auf seiten der Dame liegen.

Wird die Dame gegen Springer und Läufer gewinnen?

Leichter als gegen zwei Läufer oder zwei Springer. Die verschiedene Gangart von Springer und Läufer erschwert die Verteidigung sehr.

Wenn nun dein Gegner eine Dame hat und du sollst dich in solchen Fällen verteidigen, wie hast du zu verfahren?

Achte darauf, daß sich deine Figuren in der Nähe deines Königs halten, damit sie nicht von der feindlichen Dame abgefangen werden, und versuche den König deines Gegners zu verhindern, an deinen König heranzukommen.

Gegen einen Bauern muß die Dame gewinnen, denn das Uebergewicht ist zu groß. Hast du aber nicht schon eine Stellung studiert, wo die Dame nicht gewinnen konnte?

Ja! Es war ein Bauer, der bereits auf der vorletzten Reihe stand und im nächsten Zuge Dame werden konnte. Alle Bauern in dieser Stellung vermögen indes der Dame nicht Trotz zu bieten, sondern nur die Turm- oder Läuferbauern. Den Grund wirst du erkennen, wenn du die nachfolgende Stellung genau prüfst.

Setze auf: Weiß: K. B 7. D. C 8.
Schwarz: K. F 2. B. E 2.

Weiß am Zuge gewinnt.

| | |
|---|---|
| 1) D. C 8 — F 5 †. | 1) K. F 2 — G 2. |
| 2) D. F 5 — G 4 †. | 2) K. G 2 — F 2. |
| 3) D. G 4 — F 4 †. | 3) K. F 2 — G 2. |
| 4) D. F 4 — E 3. | 4) K. G 2 — F 1. |
| 5) D. E 3 — F 3 †. | 5) K. F 1 — E 1. |

Der schwarze König muß sich jetzt vor seinen eigenen Bauer stellen; dadurch gewinnt Weiß Zeit, seinen König heranzubringen. Beim Läuferbauer in gleicher Stellung hat der König es nicht nötig, seinem Bauer den Weg zu verbauen, er geht in die Ecke, läßt den Bauer en prise, Weiß darf ihn aber nicht nehmen, weil Schwarz sonst patt ist; beim Turmbauer dagegen stellt sich der König absichtlich vor seinen Bauer. Denn wenn Weiß in diesem Augenblick seinen Bauer heranziehen wollte, was wäre Schwarz? Patt. Weiß kann somit auch bei ihm nicht das nötige Tempo gewinnen.

| | |
|---|---|
| 6) K. B 7 — C 6. | 6) K. E 1 — D 2. |
| 7) D. F 3 — D 5 †. | 7) K. D 2 — C 2. |
| 8) D. D 5 — C 4 †. | 8) K. C 2 — D 2. |
| 9) D. C 4 — D 4 †. | 9) K. D 2 — C 2. |
| 10) D. D 4 — E 3. | 10) K. C 2 — D 1. |
| 11) D. E 3 — D 3 †. | 11) K. D 1 — E 1. |

Nun steht der König wieder vor dem Bauer. Wie ziehst du deshalb weiter?

| | |
|---|---|
| 12) K. C6 — D5. | 12) K. E1 — F2. |
| 13) D. D3 — D2. | 13) K. F2 — F1. |
| 14) D. D2 — F4 †. | 14) K. F1 — G2. |
| 15) D. F4 — E3. | 15) K. G2 — F1. |
| 16) D. E3 — F3 †. | 16) K. F1 — E1. |

Jetzt ist wieder ein kritischer Augenblick. Wie spielst du?

| | |
|---|---|
| 17) K. D5 — E4. | 17) K. E1 — D2. |
| 18) D. F3 — D3 †. | 18) K. D2 — E1. |
| 19) K. E4 — F3. | |

Nun ist der König da und Schwarz ist verloren.

Gewinnt die Dame gegen mehrere Bauern?

Regelmäßig, wenn die Bauern noch nicht die fünfte Reihe von der Seite ihrer Partei aus berechnet überschritten haben, sonst kommt es auf die Stellung an.

Vermag die Dame nicht gegen Turm und Läufer oder gegen Turm und Springer den Sieg zu erzwingen?

Du hast gesehen, wie schwer es der Dame wird, schon gegen den Turm allein zu gewinnen; da kannst daher die Frage nicht mit Sicherheit beantworten, ja selbst gegen Turm und einen Bauer wird die Dame vielfach nichts ausrichten können.

Wie ist es aber, wenn die Dame gegen zwei Türme zu kämpfen hat?

Die Dame wird nur in Ausnahmefällen gewinnen, oft wird es sehr schwer fallen, überhaupt Remis zu halten. Du wirst daher auch auf diese Frage kaum bestimmte Antwort geben können.

Setze auf:

Weiß: K. A1. D. G1.
Schwarz: K. A7. T. A8 und B6.

Schwarz muß gewinnen, auch wenn Weiß am Zuge ist, da er Weiß nicht verhindern kann, daß der schwarze König die B-Linie mit aufgedecktem Schach betritt.

Setze weiter eine Stellung von Salvioli auf:

Weiß: K. F6. D. F1.
Schwarz: K. F8. T. E8, H8.

Weiß am Zuge gewinnt.

1) D. F1 — F5.

Weiß will nun auf C5 und nachher auf G5 † bieten. Wie kann Schwarz diese Drohung verhindern?

Auf zwei Arten. Durch T. H8—H6 † und T. E8—E7.

Wie spielt Weiß auf T. H8 — H6 †?

2) K. F6 — G5 † aufgeb. 2) K. F8 — G7.
3) D. F5 — D7 † und gewinnt einen Turm.

Wie spielt Weiß auf T. E8 — E7?

2) D. F5 — C8 †. 2) T. E7 — E8.
3) D. C8 — C5 †, und die Dame hat das entscheidende Feld C5 auf einem kleinen Umweg erreicht.

Nun rasch, ehe du von der Verwendung der Dame, mit der du dich jetzt etwas vertraut gemacht hast, Abschied nimmst, noch drei interessante Stellungen aufgebaut, aus denen du lernen kannst, wie man mit einem Stein mehr gegen die Dame unter Umständen gewinnen kann:

1. Weiß: K. A8. D. B3. B. B7.
Schwarz: K. A6. D. C6.

Weiß am Zuge gewinnt.

Du hast eine sehr lehrreiche Studie von van Vliet vor dir. Die Lösung wird dir viel Vergnügen bereiten.

1) D. B3 — B4. 1) D. C6 — H1, die beste Verteidigung, wie du bald ersehen wirst.
2) D. B4 — A3 †. 2) K. A6 — B6.
3) D. A3 — B2 †. 3) K. B6 — A6.

4) D. B 2 — A 2 †. 4) K. A 6 — B 6.
5) D. A 2 — B 1 †. 5) D. H 1 nimmt B 1.
6) B 7 — B 8 Dame † und gewinnt die Dame.

Ja, aber warum zieht Schwarz nicht im zweiten Zuge den König auf B 5 und, falls Weiß dann 3) D. A 3 — B 2 † ſetzt, K. B 5 — C 4?

Weil dann Weiß durch 4) K. A 8 — A 7, D. H 1 — G 1 †, 5) K. A 7 — A 6, D. G 1 — G 6 †, 6) D. B 1 — B 6 gleichfalls gewinnen würde.

Wie würde es aber, wenn Schwarz im dritten Zuge nicht auf die A-Linie zurück geht, ſondern mit dem König nach C 7 oder C 5 ausweicht?

Geht der König nach C 7, ſo erfolgt ein überraſchendes Damenopfer: 4) D. B 2 — H 2 †, 4) D. H 1 nimmt H 2, 5) B 7 — B 8 Dame † und gewinnt die Dame zurück; geht der König aber nach C 5, ſo geſchieht: 4) K. A 8 — A 7, 4) D. H 1 — H 7, 5) D. B 1 — B 6 †, 5) K. C 5 — C 4, 6) K. A 7 — A 6 und gewinnt.

2. Weiß: K. G 2. D. H 5. S. D 1.
Schwarz: K. E 4. D. F 6.

Weiß am Zuge gewinnt.

Dieſe höchſt pikante Stellung rührt von Karl Heller in Barmen her.

1) S. D 1 — F 2 †. 1) K. E 4 — D 4.

Du ſpielſt ſchon gut genug, um nicht K. E 4 — E 3 zu ſpielen, denn Weiß würde ja ſofort durch 2) S. F 2 — G 4 † die Dame gewinnen. Was geſchieht aber auf K. E 4 — F 4?

2) D. H 5 — F 3 † und wie der König zieht, im nächſten Zuge geht durch S. F 2 — G 4 oder E 4 † die Dame gleichfalls verloren.

2) D. H 5 — D 1 †. 2) K. D 4 — C 4.

Sowie der König ein schwarzes Feld betritt, gewinnt ein Springerschach die Dame.

3) D. D 1 — A 4 †. 3) K. C 4 — D 5.

Du weißt, warum der König auf D 5 ziehen muß.

4) D. A 4 — A 2 †.

Warum giebt die Dame gerade auf A 2 † und nicht auf B 3 †? Du wirst es verstehen, wenn Schwarz nun wieder das einzige ihm offenstehende weiße Feld C 6 betritt; denn wie zieht Weiß nunmehr?

5) D. A 2 — A 6 † und gewinnt die Dame.

Wie aber, wenn Schwarz auf 4) D. A 4 — A 2 †, 4) K. D 5 — D 4 zog? Da konnte doch Weiß nicht mit Springerschach die Dame gewinnen?

Nein, allerdings nicht durch ein Springerschach, wohl aber durch 5) D. A 2 — B 2 †.

3. Weiß: K. D 5. D. D 7. L. C 4.
Schwarz: K. A 8. D. B 8.

Weiß am Zuge gewinnt.

Der Verfasser dieser Studie, B. Horwitz, hat vielfach mit Kling zusammen eine Reihe klassischer Endspiele geschaffen, die von der Schachwelt viel bewundert werden. Auch du wirst die allgemeine Bewunderung teilen, wenn du später Gelegenheit finden solltest, die Schöpfungen dieser Komponisten eingehend zu studieren.

1) K. D 5 — C 6. 1) D. B 8 — A 7.
2) D. D 7 — D 8 †. 2) D. A 7 — B 8.
3) D. D 8 — A 5 †. 3) D. B 8 — A 7.
4) L. C 4 — A 6 und gewinnt, wie du selbst finden magst.

Wie gewinnt Weiß aber, wenn Schwarz auf 1) K. D 5 — C 6 anders, z. B. D. B 8 — B 4 spielt?

2) D. D 7 — D 8 †. 2) K. A 8 — A 7.
3) D. D 8 — C 7 †. 3) K. A 7 — A 8.
4) L. C 4 — D 5, und Schwarz kann das tödliche Abzugsschach nicht verhindern.

Ist es nicht lächerlich, wenn man noch fragt, ob zwei Türme gegen einen Turm gewinnen müssen?

Gewiß, aber es giebt Stellungen, in denen das Gewinnen höchst schwierig, und andere wiederum, in denen es unmöglich ist.

Setze zunächst eine Stellung von Araber Stamma auf, der durch seine künstlichen Endspiele große Berühmtheit erlangt hat:

Weiß: K. D 6. T. H 4.
Schwarz: K. D 8. T. A 7 und C 5.

Schwarz zieht und gewinnt.

Wie ist dies möglich? wirst du fragen, da Weiß durch T. H 4 — H 8 Matt droht und auch der schwarze Turm C 5 angegriffen ist. Schwarz muß doch diesen Turm verlieren, wenn er das Matt decken will. Wie gefällt dir nach solchen Betrachtungen die hübsche Auflösung des Rätsels?

1) T. C 5 — H 5. 1) T. H 4 nimmt H 5.
2) T. A 7 — A 6 †. 2) K. D 6 — C 5.
3) T. A 6 — A 5 † und gewinnt den Turm H 5.

Den Kunstgriff, der in diesem Endspiel verwendet ist, behalte dir wohl. Du wirst diese Feinheit gelegentlich selbst anbringen können.

In der nachfolgenden Stellung wirst du den Gewinn für Schwarz nicht erzwingen können.

Weiß: K. A 8. T. F 4.
Schwarz: K. A 6. T. B 3 und B 7.

Weiß am Zuge erzwingt das Remis.

1) T. F 4 — A 4 †. 1) K. A 6 — B 5.

Würde der König nach B 6 ziehen, zieht Weiß 2) T. A 4 — B 4 †, 2) K. B 6 — C 6, 3) T. B 4 nimmt B 7, 3) T. B 3 nimmt B 7 patt.

2) T. A 4 — A 5 †. 2) K. B 5 — B 6.
3) T. A 5 — A 6 †.

Jetzt wäre 3) T. A 5 — B 5 † fehlerhaft, da Schwarz mit dem König nehmen würde. Schwarz muß nun

3) K. B 6 — C 7 spielen, worauf Weiß durch
4) T. A 6 — C 6 †, 4) K. C 7 — D 8,
5) T. C 6 — C 8 †, 5) K. D 8 — D 7,
6) T. C 8 — C 7 † das Patt erzwingt.

Aber nicht alle Stellungen, die wie Pattstellungen aussehen, sind wirklich patt.

Stelle ein geistreiches Beispiel hierzu von Kling und Horwitz auf:

Weiß: K. H 1. T. F 1.
Schwarz: K. G 8. T. B 2 und G 7.

Schwarz gewinnt, obgleich Weiß am Zuge ist.

1) T. F 1 — F 8 †. 1) K. G 8 — H 7.
2) T. F 8 — H 8 †. 2) K. H 7 — G 6.
3) T. H 8 — H 6 †. 3) K. G 6 — F 7.
4) T. H 6 — F 6 †. 4) K. F 7 — E 7.
5) T. F 6 — E 6 †. 5) K. E 7 — D 7.
6) T. E 6 — D 6 †. 6) K. D 7 — C 7.
7) T. D 6 — C 6 †. 7) K. C 7 — B 7 und gewinnt; denn wenn Weiß jetzt wieder mit dem Turm † bietet, nimmt ein schwarzer Turm, und die Pattstellung ist aufgehoben.

Du siehst auch hier wieder, welche Rolle das „Patt" spielt. Meistens werden es ja allerdings einfache Stellungen sein, bei denen du mit dieser Möglichkeit rechnen mußt. Zu deiner Belehrung seien aber noch zwei merkwürdige Beispiele aus praktischen Partien vorgeführt, bei denen zunächst kein Spieler daran denken wird, daß Remis durch Pattstellung erfolgen könnte.

1. Weiß: K. G 1. D. C 8. L. F 5. B. B 7 und F 2, G 2, H 3.
Schwarz: K. H 7. D. D 2. S. G 6. B. F 6, G 7, H 4.

Der Führer der weißen Steine, J. H. Blackburne, einer der hervorragendsten Schachmeister der Gegenwart, erkannte

die schlaue Falle, die ihm sein geistreicher Gegner Winawer gestellt hatte. Er zog

1) L. F5 nimmt G6 † und gewann nachher mit Leichtigkeit.

Winawer hatte gehofft, daß Blackburne den verführerischen Zug

1) B7 — B8 Dame machen werde. Dann war die Partie remis, weil Schwarz mit D. D2 — C1 † geantwortet hätte. Folgt hierauf

2) D. C8 nimmt C1, so ist es patt, und auf 3) K. G1 — H2 wird Schwarz das Spiel mit 3) D. C1 — F4 † und Remisschluß durch ewiges Schach fortsetzen.

2. Weiß: K. B1. D. B3. T. D3. B. A4 und H4.
Schwarz: K. H7. D. C6. L. C3. B. A5, A6, D4, G7, H5.

Diese Stellung ergab sich in einer Partie, in der Dr. H. von Gottschall Weiß hatte. Schwarz ist wegen seiner Bauernübermacht etwas im Vorteil; Weiß könnte vielleicht ein mühsames Remis erreichen. Die Partie nahm aber ein überraschendes und amüsantes Ende. Es geschah:

1) D. B3 — C2. 1) D. C6 — G6.

Falsch wäre es natürlich, die Dame auf E4 zwischenzuziehen, da sie auf 2) T. D3 nimmt C3 ohne Deckung gewesen wäre.

2) T. D3 nimmt C3. 2) D4 nmimt C3.
3) K. B1 — A1. 3) K. H7 — H6.
4) D. C2 — C1 †. 4) K. H6 — H7.
5) D. C1 — C2 remis.

Ein seltsamer Schluß! Schwarz muß entweder die Dame nehmen, dann ist Weiß patt, oder mit dem König auf H6 ziehen, worauf die weiße Dame immer wieder dieselbe Stellung herbeiführen kann.

Welche Behauptung kannst du für Endspiele aufstellen, in welchen Turm und Läufer oder Turm und Springer gegen einen Turm zu kämpfen haben?

Diese Endspiele werden meistens remis sein. Nur bei einzelnen ungünstigen Randstellungen des Königs wird die stärkere Partei siegen können.

Es ist gut, wenn du solche Gewinnstellungen kennen lernst und siehst, wie du verfahren mußt, um zu gewinnen.

1. Weiß: K. E6. T. D4. L. D6.
Schwarz: K. D8. T. B6.

In dieser Stellung von Centurini ist der Gewinn schnell zu erzwingen.

1) T. D4 — C4. 1) T. B6 — A6.

Schwarz muß den Läufer gefesselt halten.

2) T. C4 — H4. 2) K. D8 — C8.
3) T. H4 — B4. 3) T. A6 — A8.
4) K. E6 — E7. 4) T. A8 — A7 †.
5) K. E7 — E8. 5) T. A7 — A8.

Wie würdest du den Turm geschlagen haben, wenn er jetzt auf E7 Schach geboten hätte?

Natürlich mit dem Läufer, um nicht patt zu machen.

6) T. B6 — B5, und der schwarze Turm muß nun die Deckung des Feldes B8, auf dem Weiß matt setzen will, aufgeben.

Wie nennt man solche Stellungen, in denen man eine Partei zwingen kann, bestimmte Züge zu machen?

Zugzwangstellungen. Viele Schachaufgaben beruhen, wie du sehen wirst, auf Zugzwang.

2. Weiß: K. F6. T. D3. S. C5.
Schwarz: K. E8. T. B4.

In vorstehender Stellung von J. Berger hast du einen Springer mehr. Zufällig kannst du gewinnen, du mußt aber sehr fein spielen.

1) S. C5 — E6. 1) T. B4 — B8.
2) T. D3 — D4.

Ist dieser Zug nicht überflüssig, da er keine Entscheidung herbeiführt? So wirst du nicht mehr fragen, wenn du den weiteren Verlauf des Endspieles verfolgst. Wie muß Schwarz jetzt ziehen? Er hat nur einen guten Zug: T. B8 — C8. Und was geschieht nun weiter?

3) S. E6 — G7 †. 3) K. E8 — F8.
4) T. D4 — G4. 4) T. C8 — C6 †.
5) S. G7 — E6 †.

Weiß deckt das Schach des Gegners, indem er selbst Schach bietet. Solche Deckungen sind sehr gut, da du damit die Leitung des Spieles wieder in die Hand bekommst. Wie muß Schwarz nun ziehen? K. F8 — E8, und was geschieht nun?

6) T. G4 — G8 †. 6) K. E8 — D7.
7) T. G8 — D8 matt.

Wäre der schwarze Turm nicht durch den zweiten Zug von Weiß zuerst auf die C-Linie gezwungen worden, könnte der schwarze König jetzt über C6 dem Verderben entwischen. Ja, dann durfte Schwarz eben im vierten Zuge nicht Schach sagen, er hätte den Turm nach C3 oder C1 ziehen sollen. Dann hätte er ihn, ebenso als wenn er nach B8 oder A8 gezogen war, verloren. Denn wie hätte Weiß gezogen?

5) S. G7 — E6 †. 5) K. F8 — E8.
6) T. G4 — G8 †. 6) K. E8 — D7.
7) T. G8 — D8 †. 7) K. D7 — C6.
8) T. D8 — C8 † und gewinnt den Turm.

Wie wäre es aber gewesen, wenn Schwarz im vierten Zuge den Turm überhaupt nicht gezogen, sondern K. F8 — G8 gespielt hätte?

Auch dann gewinnt Weiß durch:

5) S. G7 — E6 †. 5) K. G8 — H7 od. H8.
6) K. F6 — F7 und Schwarz kann das drohende Matt nur mit Turmverlust aufhalten.

Auch hier lernst du wieder die Feinheit des zweiten Zuges schätzen, der den schwarzen Turm auf die C-Linie nötigte. Denn stände der Turm auf B 8, wie könnte sich Schwarz dann noch verteidigen?

Durch T. B 8 — B 7 †.

Glaubst du, daß es in der Partie möglich ist, daß am Schluß ein Turm gegen drei kleine Offiziere allein auf dem Brette bleibt?

Möglich wohl, aber der Fall wird so selten eintreten, daß du über diese Endspiele vorläufig hinweggehen kannst. Der Turm wird gegen diese Offiziere sich kaum halten können, besonders nicht, wenn der Gegner zwei Läufer und einen Springer übrig behalten sollte.

Nun zeige, was du gelernt! Wenn dein Gegner zwei Springer und einen Läufer gegen deinen Turm haben würde, was müßtest du versuchen?

Den Turm gegen den Läufer zu tauschen. Gelingt dir dies, so hat dein Gegner nur noch zwei Springer, und du weißt, daß er mit diesen allein nicht matt machen kann.

Wenn du nun einen Turm gegen einen Läufer oder einen Springer hast, glaubst du gewinnen zu können?

Es wird in der Mehrzahl der Fälle unmöglich sein, die Partie bleibt unentschieden. Auch hier kannst du nur in einzelnen Randstellungen den Sieg erringen. Solche Gewinnstellungen lehren dich das Verfahren, das du anwenden müßtest, wenn du gegen einen schwachen Gegner auf Gewinn spielen wolltest.

Setze auf:

Weiß: K. F 5. T. G 1.
Schwarz: K. F 8. S. H 7.

In dieser Stellung von Kling und Horwitz ist der Sieg nicht allzuschwer.

| | |
|---|---|
| 1) K. F 5 — G 6. | 1) K. F 8 — G 8. |
| 2) T. G 1 — G 3. | 2) S. H 7 — F 8 †. |

3) K. G 6 — F 6 † aufgeb. 3) K. G 8 — H 8.
4) K. F 6 — F 7 nebst matt im nächsten Zuge.

Desto schwerer ist der Gewinn in der nachfolgenden Stellung von Dr. H. v. Gottschall zu erzielen.

Weiß: K. E 6. T. A 7.
Schwarz: K. E 8. L. E 4.

1) T. A 7 — E 7 †. 1) K. E 8 — D 8.
2) K. E 6 — D 6. 2) L. E 4 — D 3 am besten.

Wie würde Weiß ziehen, wenn Schwarz den Läufer nach H 1 ziehen wollte? Den Turm nach H 7. Oder wenn der Läufer nach G 6 zöge? Den Turm nach G 7. Oder wenn der Läufer nach B 1 ginge? Den Turm nach B 7. Weiß greift den Läufer an und droht gleichzeitig matt. Wie ist es aber, wenn der Läufer nach A 8 geht? Da müßte Weiß das Spiel folgendermaßen fortsetzen: 3) T. E 7 — A 7, 3) L. A 8 — E 4 am besten, da Weiß den Läufer auf E 7 nicht mit Mattdrohung angreift; 4) T. A 7 — A 4, 4) L. E 4 — B 7, wieder das beste; 5) T. A 4 — H 4, 5) K. D 8 — E 8, um das Matt zu vermeiden; 6) T. H 4 — H 8 †, 6) K. E 8 — F 7; 7) T. H 8 — H 7 † und gewinnt den Läufer. Doch nun zurück zur besten Verteidigung von Schwarz! Auch die nachfolgenden Läuferzüge, die angegeben sind, sind die stärksten. Warum, prüfe selbst nach!

3) T. E 7 — E 3. 3) L. D 3 — C 4.
4) T. E 3 — C 3. 4) L. C 4 — E 2.
5) T. C 3 — C 2. 5) L. E 2 — D 3.
6) T. C 2 — D 2. 6) L. D 3 — G 6.

Was würde an dieser Stelle auf 6) L. D 3 — E 4 oder C 4 geschehen?

7) K. D 6 — E 5 oder C 5 † aufgedeckt mit Läufergewinn und auf 6) L. D 3 — A 6 7) T. D 2 — A 2, 7) L. A 6 — B 7, 8) T. A 2 — H 2, und du hast ja schon gesehen, wie es weiter kommen muß.

7) T. D 2 — G 2. 7) L. G 6 — F 7.
8) T. G 2 — H 2. 8) K. D 8 — C 8.
9) T. H 2 — H 8 †. 9) K. C 8 — B 7.
10) T. H 8 — H 7 und gewinnt.

Nun versuche durch ähnliche Turmmanöver zu gewinnen, wenn der schwarze König im ersten Zuge nicht auf D 8, sondern auf F 8 zieht. Du wirst sehen, daß sich genau dieselben Wendungen wiederholen. Wie mußt du natürlich zunächst ziehen?

2) K. E 6 — F 6, und nun kannst du den Läufer wieder verfolgen.

Mitunter vermag sogar Turm und Bauer nicht gegen den Läufer zu gewinnen.

Setze eine Stellung vom Italiener Lilli auf:

Weiß: K. G 5. T. A 7. B. F 6.
Schwarz: K. F 8. L. C 4.

Die Partie bleibt remis, wenn Schwarz seinen Läufer immer so zieht, daß er das Feld F 7 beherrscht und stets Schach sagen kann, sobald der weiße König nach G 6 zu ziehen versucht.

Was würdest du aber ziehen, wenn Weiß F 6 — F 7 zieht? Würdest du den gefährlichen Bauer schlagen? Probier's! Denn durch Schaden wird man klug.

1) F 6 — F 7. 1) L. C 4 nimmt F 7.
2) K. G 5 — F 6. 2) L. F 7 — D 5.
3) T. A 7 — D 7. 3) L. D 5 — C 6.
4) T. D 7 — D 8 †. 4) L. C 6 — E 8.
5) T. D 8 — A 8, und der König muß die Deckung des Läufers aufgeben, wodurch derselbe verloren geht.

Wie wirst du also auf 1) F 6 — F 7 besser spielen?

1) K. F 8 — G 7, und nun kann der weiße König nicht heran, die Partie bleibt remis.

Der Turm ist doch viel stärker als ein Bauer. Muß er daher nicht stets gegen einen Bauern gewinnen?

O nein! Wenn dein König sehr weit entfernt steht und der König des Gegners steht in unmittelbarer Nähe seines Bauern, wirst du mit deinem Turm nur remis machen können; hat dein Gegner unter denselben Voraussetzungen mehrere Bauern, bist du wahrscheinlich sogar verloren. Du hast also in solchen Fällen gar keinen Grund zum Uebermut. Nur wenn dein König vor dem feindlichen Bauer steht, wirst du ein leichtes Spiel haben.

Sieh dir die nachfolgende Stellung von B. Cook genau an.

Weiß: K. A 6. T. A 7.
Schwarz: K. B 8. B. C 2.

Weiß schwebt in großer Gefahr. Der Turm kann den Bauer C 2 nicht mehr aufhalten, Schwarz wird eine Dame bekommen, und du weißt, daß die Dame gegen den Turm gewinnt. Nur durch einen glücklichen Zufall kann sich Weiß retten.

1) T. A 7 — B 7 †. 1) K. B 8 — C 8. Natürlich darf der König nicht auf A 8 ziehen.
2) T. B 7 — B 5. 2) C 2 — C 1 D.
3) T. B 5 — C 5 †. 3) D. C 1 nimmt C 5 patt.

Nun noch zu deiner Unterhaltung und Belehrung einige hübsche Endspiele, in denen der Turm eine gewisse Rolle spielt.

Setze eine Stellung von Dr. Puder auf:

1. Weiß: K. B 7. T. A 8. B. A 7.
Schwarz: K. D 7. T. C 1.

Weiß droht den Turm auf D 8 mit Schach zu opfern, um dann mit A 7 — A 8 D. die Partie zu gewinnen. Kann Schwarz den Verlust vermeiden?

Nein, versuche es mit T. C 1 — B 1 †.

Was geschieht?

| | |
|---|---|
| 1) K. B 7 — A 6. | 1) T. B 1 — A 1 †. |
| 2) K. A 6 — B 6. | 2) T. A 1 — B 1 †. |
| 3) K. B 6 — C 5. | 3) T. B 1 — A 1. |
| 4) T. A 8 — H 8. | 4) T. A 1 nimmt A 7. |

5) T. H 8 — H 7 † und gewinnt den Turm.

Hätte Weiß 2) K. A 6 — B 5 gespielt, konnte Schwarz durch 2) K. D 7 — C 7 remis machen.

2. Weiß: K. A 8. T. H 7. B. C 7.
Schwarz: K. A 5. T. C 2. B. H 2.

Weiß zieht und gewinnt. Ob du es wohl allein fertig bringst?

Schwerlich, darum spiele zuerst einmal die Lösung dieser geistreichen Studie von Dr. E. Lasker, der gegenwärtig für den stärksten Schachspieler der Welt gilt, durch:

| | |
|---|---|
| 1) K. A 8 — B 7. | 1) T. C 2 — B 2 †. |
| 2) K. B 7 — A 7. | 2) T. B 2 — C 2. |
| 3) T. H 7 — H 5 †. | 3) K. A 5 — A 4. |

Schwarz muß die B-Linie für seinen Turm offen halten.

| | |
|---|---|
| 4) K. A 7 — B 7. | 4) T. C 2 — B 2 †. |
| 5) K. B 7 — A 6. | 5) T. B 2 — C 2. |
| 6) T. H 5 — H 4 †. | 6) K. A 4 — A 3. |
| 7) K. A 6 — B 6. | 7) T. C 2 — B 2 †. |

Wie hätte Weiß gezogen, wenn der schwarze König nach B 3 gezogen wäre?

8) K. B 6 — B 7 und gewinnt.

| | |
|---|---|
| 8) K. B 6 — A 5. | 8) T. B 2 — C 2. |
| 9) T. H 4 — H 3 †. | 9) K. A 3 — A 2. |

10) T. H 3 nimmt H 2, und Schwarz kann es nicht mehr hindern, daß Weiß durch C 7 — C 8 D. gewinnt.

3. Weiß: K. E 8. S. E 4. B. A 6 und B 5, C 6.
Schwarz: K. C 8. T. A 8. B. A 7 und B 6, C 7.

Weiß zieht und gewinnt.

Hier hast du wieder eine sehr feine und scharfsinnige Studie von B. Horwitz vor dir. Schwarz hat zwar einen Turm gegen einen Springer, verliert aber doch, weil der Turm zu beengt steht und sogar seinen eigenen König hindert.

1) K. E 8 — E 7. 1) T. A 8 — B 8.

Wenn Schwarz 1) K. C 8 — B 8 zieht, erleichtert er Weiß den Sieg. Weiß würde dann sofort: 2) S. E 4 — D 6, 4) E 7 nimmt D 6, 3) K. E 7 — D 7, 3) D 6 — D 5, 4) C 6 — C 7 Matt spielen. Das ganze Bestreben von Weiß ist überhaupt darauf gerichtet, diese Wendung herbeizuführen.

2) S. E 4 — G 5. 2) T. B 8 — A 8.
3) S. G 5 — F 7. 3) T. A 8 — B 8.

Auf 3) K. C 8 — B 8 könnte der Springer jetzt wieder nach D 6 ziehen.

4) K. E 7 — F 8. Ein selten schöner Zug, dessen tiefe Bedeutung du noch nicht erraten kannst. Schwarz muß nun wieder T. B 8 — A 8 ziehen.

Und was folgt nun?

5) K. F 8 — E 8. 5) T. A 8 — B 8.
6) S. F 7 — H 6. 6) T. B 8 — A 8.
7) S. H 6 — F 5. 7) K. C 8 — B 8.

Jetzt muß der König nach B 8, denn was würde auf 7) T. A 8 — B 8 folgen?

8) S. F 5 — E 7 matt. Also um künstlich ein Tempo zu verlieren und dadurch die Zwangslage von Schwarz geschickt auszunützen, ging im vierten Zuge der König nach F 8. Wäre Weiß im vierten Zuge sofort mit dem König nach E 8 gezogen, hätte der König nachträglich wieder dem Springer das Feld E 7 nehmen müssen, dann war der Königszug nach B 8 nicht zu erzwingen.

8) S. F 5 — D 6. 8) C 7 nimmt D 6.
9) K. E 8 — D 8. 9) D 6 — D 5.
10) C 6 — C 7 matt.

4. Weiß: K. B 6. S. C 7 und G 1. B. C 6.
Schwarz: K. F 1. T. D 3. B. B 5 und G 7.

In dieser Studie von G. C. Heywood gewinnt Weiß, am Zuge. 1) S. C7 — D5. 1) T. D3 nimmt D5.
2) C6 — C7. 2) T. D5 — D6 †.
3) K. B6 nimmt B5.

Wenn du den König nach B7 ziehst, hält Schwarz durch 3) T. D6 — D7 den C-Bauer auf. Jetzt sagt Schwarz: 3) T. D6 — D5 †. Wie wirst du darauf spielen?

4) K. B5 — C6. O nein, dann würde Schwarz den Turm nach D1 ziehen und, falls Weiß mit 5) C7 — C8 D. fortfährt, 5) T. D1 — C1 † spielen können. Daher:
4) K. B5 — B4. 4) T. D5 — D4 †.
5) K. B4 — B3. 5) T. D4 — D3 †.
6) K. B3 — C2, und Weiß muß gewinnen.

Nun baue die Stellung wieder auf und versuche noch:
1) S. C7 — D5. 1) T. D3 — A3.

Um T. A3 — A8 zu ziehen und dann den Bauern aufhalten zu können:
2) K. B6 — B7. 2) T. A3 — A1.

Jetzt schnell versucht, mit dem Turm nach C1 zu kommen!
3) S. G1 — E2.

Weiß verhindert diesen Plan, und spielst du für Schwarz: 3) K. F1 nimmt E2, so geschieht:
4) S. D5 — C3 †. 4) K. E2 — D3.
5) C6 — C7 und gewinnt.

5. Weiß: K. E8. L. H4. B. G6 und H6.
Schwarz: K. G8. T. H1.

Auch in dieser feinen Studie von W. Steinitz, einem berühmten Meister des Schachspiels, wird Weiß am Zuge gewinnen.

1) H6 — H7 †. 1) K. G8 — G7.
2) H7 — H8 D. †. 2) K. G7 nimmt H8.
3) K. E8 — F7. 3) T. H1 — F1 †.
4) L. H4 — F6 †. 4) T. F1 nimmt F6.
5) K. F7 nimmt F6. 5) K. H8 — G8.
6) G6 — G7 und gewinnt.

Bei dieser Gelegenheit merke dir, daß ein weißer Bauer in ähnlichen Stellungen stets gewinnt, wenn er ohne Schachgebot die siebente Reihe betritt.

6. Weiß: K. G8. L. C8. B. B7, G7.
Schwarz: K. C7. T. F1.

Weiß am Zuge gewinnt durch:

| | |
|---|---|
| 1) K. G8 — H7. | 1) T. F1 — H1 †. |
| 2) K. H7 — G6. | 2) T. H1 — G1 †. |
| 3) K. G6 — F7. | 3) T. G1 — F1 †. |
| 4) L. C8 — F5. | 4) T. F1 nimmt F5 †. |
| 5) K. F7 — G6. | 5) T. F5 — F1. |
| 6) B7 — B8 D. †. | 6) K. C7 nimmt B8. |
| 7) G7 — G8 D. † | und gewinnt. |

Kannst du mir sagen, warum Weiß im vierten Zug den Läufer nach F5 zog und ihn opferte?

Weil der weiße König, wenn der Läufer gewinnen wird, das Feld G6 betritt und damit den Turm verhindert, die G-Linie zu besetzen.

Wie hätte Weiß aber gezogen, wenn Schwarz den Läufer nicht nahm, sondern 4) T. F1 — G1 zog?

5) L. F5 — G6, und Weiß hat seine Absicht, den Bauer G7 in die Dame zu bringen, auch dann erreicht.

7. Weiß: K. B2. L. D6. B. E2, F4, G6.
Schwarz: K. E4. T. H1. B. D7, H6.

In dieser Studie von J. Behting gewinnt Weiß am Zuge.

| | |
|---|---|
| 1) L. D6 — E7. | 1) T. H1 — G1. |
| 2) L. E7 — G5. | 2) H6 nimmt G5. |
| 3) F4 — F5 und der G-Bauer geht ungehindert zur Dame. | |

Beide Läufer gegen Läufer oder Springer werden meistens nur remis machen können. Die nachfolgende Stellung ist eine von den wenigen Ausnahmen.

Weiß: K. F6. L. C6 und F8.
Schwarz: K. H7. S. G6.

Weiß am Zuge gewinnt.

1) L. C6 — E4. 1) K. H7 — G8.
2) L. F8 — D6. 2) S. G6 — H8, am besten.
3) L. D6 — C5. 3) S. H8 — F7.
4) L. E4 — D5 und gewinnt den Springer.

Wenn kleine Figuren gegeneinander oder gegen Bauern zu kämpfen haben, ergeben sich häufig sehr interessante Wendungen. Nur damit du einen flüchtigen Ueberblick gewinnst, welche Schönheiten derartige Endspiele enthalten können, seien dir eine Reihe von Stellungen mitgeteilt, aus denen du bei sorgsamer Prüfung manche praktische Lehre entnehmen kannst.

1. Weiß: K. A5. L. D7. S. A3 und B4.
Schwarz: K. H5. L. B3 und E3. B. D2.

J. Behting, der Verfasser dieser Studie, zeigt dir einen geistreichen Weg, wie Weiß am Zuge in einer scheinbar verlorenen Stellung noch remis machen kann.

1) S. B4 — D5.

Weiß versucht durch ein Springeropfer den Bauer D2 daran zu hindern, in die Dame zu gehen. Nimmt Schwarz den Springer D5 mit dem Läufer, zieht Weiß den Läufer nach A4 und hat seinen Zweck erreicht. Wenn Schwarz indes die Annahme des Springeropfers verschmäht und 1) D2 — D1 Dame spielt, so gewinnt Weiß die neu entstandene Dame. Wie?

Aehnliche Feinheiten hast du schon gesehen. Durch 2) L. D7 — G4 † und wie Schwarz den Läufer nimmt, der Springer erobert durch Schach auf E3 oder F6 im nächsten Zuge die Dame. Schwarz hat aber auf 1) S. B4 — D5 noch eine andere feine Entgegung, um den weißen Springer von dem Felde C3, von wo aus er den Bauer aufhält, abzuwehren.

Welcher Zug ist dies?

1) L. E3 — D4.

Wie kann aber Weiß darauf antworten?

2) L. D7 — B5. 2) D2 — D1 Dame.
3) L. B5 — E2 †. 3) D. D1 nimmt E2.
4) S. D5 — F4 † und gewinnt die Dame.

2. Weiß: K. F1. B. A6 und C6, F3, H2.
Schwarz: K. H3. L. B6. S. A4. B. F4, H4.

Auch hier zeigt dir der Komponist der Stellung, A. Troitzki, für Weiß eine Kriegslist, um noch remis zu machen.

1) A6 — A7. 1) L. B6 nimmt A7.
2) C6 — C7. 2) S. A4 — B6.
3) K. F1 — G1. 3) S. B6 — C8 †.
4) K. G1 — H1. 4) S. C8 — B6.
5) C7 — C8 Dame†. 5) S. B6 nimmt C8

und Weiß hat eine Pattstellung erreicht.

3. Weiß: K. E1. L. A4.
Schwarz: K. G2. S. H4. B. H3.

S. Loyd, ein scharfsinniger Problemkomponist, verrät dir in dieser Stellung einen Notbehelf, den du gelegentlich anwenden kannst, um für Weiß am Zuge ein Remis zu erreichen.

1) L. A4 — D7. 1) H3 — H2.
2) L. D7 — C6 †. 2) K. G2 — G1.
3) L. C6 — H1. 3) K. G1 nimmt H1.
4) K. E1 — F2.

Und das Spiel ist unentschieden. Hättest du den weißen König im vierten Zuge nach F1 gespielt, so war das Spiel für dich verloren. Die Stellung muß dir von früher her ja bekannt sein.

Warum sagt denn Schwarz aber nicht im ersten Zuge mit dem Springer auf F3 †?

Du erreichst damit auch keinen Gewinn, denn Weiß zieht dann:

2) K. E1 — E2. 2) S. F3 — D4 †.
3) K. E2 — E3. 3) H3 — H2.

4) K. E3 nimmt D4. 4) H2 — H1 Dame.
5) L. D7 — C6 † und verliert die Dame.

4. Weiß: K. F5. L. E3. B. G2.
Schwarz: K. H4. L. G8. B. F7.

Weiß am Zuge gewinnt.

Die vorstehende Studie von Horwitz ist ein seltenes Beispiel dafür, daß ein Läufer gegen einen Läufer von anderer Farbe bei gleicher Bauernzahl gewinnt. Meistens wird in solchen Fällen, ja selbst wenn auf einer Seite noch mehrere Bauern vorhanden sind, die stärkere Partei nicht den Sieg erringen können.

1) L. E3 — F2 †. 1) K. H4 — H5.
2) G2 — G4 †. 2) K. H5 — H6.
3) K. F5 — F6. 3) K. H6 — H7.

Wie würdest du auf 3) L. G8 — H7 sofort gewinnen?

4) L. F2 — E3 matt.

4) G4 — G5. 4) K. H7 — H8.
5) L. F2 — D4. 5) K. H8 — H7.

Nach 5) L. G8 — H7 könntest du wie sofort matt setzen?

Durch K. F6 nimmt F7 † aufgedeckt. Dieselbe Möglichkeit hast du zwei Züge später wieder.

6) L. D4 — C3. 6) K. H7 — H8.
7) G5 — G6. 7) F7 nimmt G6.
8) K. F6 nimmt G6 matt.

5. Weiß: K. H6. L. F4. B. G6.
Schwarz: K. F8. L. D4.

Eine klassische Stellung, die du in jedem Lehrbuch findest. Wenn der schwarze König auf G8 stände, könnte Weiß am Zuge nie gewinnen; so ist ein Gewinn möglich.

1) K. H6 — H7. 1) L. D4 — C3.
2) L. F4 — H6 †. 2) K. F8 — E8.
3) L. H6 — G7. 3) L. C3 — B4.
4) L. G7 — B2. 4) L. B4 — F8.
5) L. B2 — A3 und gewinnt.

6. Weiß: K. B8. L. A6. B. C7.
Schwarz: K. B6. L. H3.

Diese und die folgende Stellung, beide von Centurini stammend, sind für Weiß am Zuge gewonnen.

1) L. A6 — C8. 1) L. H3 — F1.
2) L. C8 — G4. 2) L. F1 — A6.
3) L. G4 — F3. 3) K. B6 — C5.
4) L. F3 — B7 und gewinnt.

7. Weiß: K. C6. L. G3. B. E6.
Schwarz: K. C8. L. A5.

1) E6 — E7. 1) L. A5 — D8.
2) E7 — E8 wird Läufer.

Dame und Turm würden patt setzen.

Konnte aber nicht 2) E7 — E8 wird Springer geschehen?

Gewiß. Auch dann gewinnst du, z. B. 2) L. D8 — E7, 3) L. G3 — C7, 3) L. E7 — F8, 4) S. E8 — F6, 4) L. F8 — B4, 6) S. F6 — D5 und Schwarz muß infolge von Zugzwang die Deckung des Feldes B6 oder E7 aufgeben, so daß der Springer matt setzen kann. Weiß hat sich aber, wie du gesehen hast, einen Läufer gewählt und gewinnt noch schneller; denn antwortet Schwarz 2) L. D8 — A5, so folgt:

3) L. E8 — D7 †. 3) K. C8 — D8.
4) L. G3 — H4 matt.

Auch wenn der schwarze Läufer im vierten Zuge nach G5 gezogen wäre, war er in zwei Zügen matt. Denn wie hätte Weiß gespielt?

3) L. G3 — C7. 3) beliebig.
4) L. E8 — D7 matt.

8. Weiß: K. E6. S. E5. B. F6.
Schwarz: K. G8. L. B2.

Weiß zieht und gewinnt.

Du hast namentlich aus dem Beispiel zu 6 entnehmen können, daß die stärkere Partei verhindern muß, daß der Gegner den Läufer gegen den Bauern tauscht und daß sich

der Gewinn deshalb nur erzielen läßt, wenn die Läuferlinie des Gegners durch den eigenen Läufer unterbrochen wird, so daß der Bauer vorrücken kann. Vorstehende Stellung von Kling und Horwitz liefert dir den Beweis, daß auch der Springer mitunter in der Lage ist, den Sieg durch Unterbrechung der Läuferlinie herbeizuführen.

1) K. E6 — E7. 1) K. G8 — H7.

Auf 1) L. B2 — A3 † würde Weiß nach 2) K. E7 — E8 den Springer über G6 nach E7 spielen und den Läufer absperren. Dieses Manöver kann Schwarz auch nicht durch 2) L. A3 — F8 verhindern, da 3) F6 — F7 †, 3) K. G8 — G7, 4) S. F4 — G6 folgen könnte.

2) F6 — F7. 2) L. B2 — A3 †.
3) K. E7 — E8. 3) K. H7 — G7.
4) S. E5 — C4 und Schwarz verliert.

Auf 4) L. A3 — F8 oder L. A3 — B4 würde Weiß durch 5) S. C4 — E3 das Feld E7 erreichen, auf 4) L. A3 — C5 mit 5) S. C4 — B6, 5) L. C5 — D6, 6) S. B6 — D5 u. s. w.

9. Weiß: K. C1. L. D1. B. H7.
Schwarz: K. A2. L. G7. B. C3 und D3.

Diese interessante Stellung ergab sich in einer von J. Metger mit Weiß gespielten Partie.

Weiß am Zuge erzwang das Remis auf folgende Weise:

1) L. D1 — A4. 1) L. G7 — F6.

Schwarz will den feinen Zugzwang, der in der Stellung liegt, ausnutzen. Weiß darf jetzt nicht den Läufer nach D1 zurückziehen, weil sonst der Läufer auf G5 Matt sagen würde; der König darf gleichfalls nicht nach D1, weil sonst Schwarz mit seinem König nach B1 folgt und nun der C-Bauer vorrückt. Durch welchen Zug rettet indes Weiß das Spiel?

2) H7 — H8 D. 2) L. F6 nimmt H8.
3) L. A4 — B5. 3) D3 — D2 †.
Sonst geht der Bauer verloren.
4) K. C1 — C2 und Schwarz kann nicht gewinnen.

Ein Springer wird gegen einen Springer und Bauer meist remis machen. Auch hier sollst du indes eine Gewinnstellung sehen.

Setze auf:

Weiß: K. H2. S. E6. B. C6.
Schwarz: K. F3. S. B5.

Weiß am Zuge gewinnt durch 1) S. E6 — D4 †, 1) S. B5 nimmt D4, 2) C6 — C7.

In engen und verbauten Stellungen wird ein Springer meist wirksamer sein als ein Läufer. Da im Endspiel indes in der Regel nur wenige Steine auf dem Brette sind, leistet dir der Läufer, weil er beweglicher und weitgreifender ist, fast immer bessere Dienste als der Springer. Besonders wirst du den Läufer gut gegen Bauern, die nicht verbunden sind, verwenden können. Du glaubst es nicht, welche Feinheiten selbst dieser Kampf der kleinen Steine in sich schließt. Die nachfolgenden Studien sind nur einzelne Perlen aus dem Schmuckkästchen derartiger Endspiele.

1. Weiß: K. H4. S. G5. B. H6.
Schwarz: K. F4. B. A2 und F5.

Weiß am Zuge gewinnt.

Der schwarze A-Bauer ist scheinbar nicht aufzuhalten. Wie soll der Springer mit seinem beschränkten Wirkungskreis ihn noch erreichen? Versuche es.

1) S. G5 — E6 †. 1) K. F4 — E3.

Du weißt von anderen Beispielen her, daß es schlecht wäre, wenn du den König nach E5 ziehen wolltest; denn wie würde Weiß ziehen?

2) H6 — H7, 2) A2 — A1 Dame, 3) H7 — H8 Dame † und gewinnt die Dame A1.

Derartige Feinheiten müssen dir geläufig werden. Wenn aber der schwarze König auf ein weißes Feld E4 oder F3 ziehen würde, so hätte Weiß auf C5 oder D4 ein neues Feld

zum Schachsagen und würde dadurch den Springer noch rechtzeitig nach B3 bringen. Darum wählt Schwarz den Königszug nach E3.

2) S. E6 — D4 und Weiß muß gewinnen; denn wenn Schwarz mit dem König den Springer schlägt, folgt wieder 3) H6 — H7 und auf 2) A2 — A1 Dame 3) S. D4 — C2 †, und die schwarze Dame ist gleichfalls verloren. Eine feine Studie von Dr. A. Galitzky!

2. Weiß: K. D5. L. H6. B. G7.
Schwarz: K. F7. B. E7 und H7.

Weiß am Zuge gewinnt.

Wie sollst du in dieser Stellung, die A. Troitzky dir aufgiebt, den schwarzen König vom Feld G8 vertreiben, was du doch thun müßtest, um für Weiß gewinnen zu können?

Zerbrich dir nicht damit den Kopf, du gewinnst ganz rasch.

1) G7 — G8 Dame†. 1) K. F7 nimmt G8.
2) K. D5 — E6. 2) K. G8 — H8.
3) K. E6 — F7. 3) E7 — E5.
4) L. H6 — G7 matt.

3. Weiß: K. E4. B. A4 und G4.
Schwarz: K. F6. L. G7.

Weiß soll gewinnen, wenn er anzieht; so verlangt es H. Otten, der Verfasser dieser reizenden Studie.

Ist das nicht zu leicht?

Man zieht den A-Bauer einfach in die Dame.

Richtig ist dein Plan allerdings, aber nicht so leicht durchzuführen, wie du denkst.

1) A4 — A5. 1) L. G7 — F8.

Der Läufer will nach C5, um den Bauer zu hindern, das Feld A7 zu betreten.

Wie vereitelst du dies?

2) K. E4 — D5. 2) L. F8 — H6.

Wiederum in derselben Absicht gespielt, die der Läufer auch von E3 erreichen würde.

Wie mußt du nun ziehen, um zu gewinnen?

Etwa 3) K. D5 — D4, 3) L. H6 — F4, 4) A5 — A6 und 4) L. F4 — B8 würde deine Siegesträume zerstören. Aber du hast einen feinen Weg zum Gewinn.

3) G4 — G5 †. 3) L. H6 nimmt G5.

Wenn der schwarze König nimmt, kann der Läufer nicht mehr nach E3 und dein Bauer geht ungehindert zur Dame.

4) K. D5 — E4. 4) L. G5 — H4.

5) K. E4 — F3 und gewinnt; der schwarze Läufer kann dir nichts mehr thun.

4. Weiß: K. C2. B. B2.
Schwarz: K. D4. L. A2. B. A4.

Schwarz am Zuge gewinnt.

Natürlich, er hat ja einen Läufer mehr. So wirst du nicht mehr reden, wenn du hörst, daß die Stellung zwischen zwei Schachmeistern, J. Metger und L. Paulsen, in einer Partie vorkam und Paulsen die Partie remis gab, da er keinen Weg zum Gewinn sah.

Ja, aber warum kann Schwarz nicht einfach K. D4 — C4 ziehen und, wenn darauf Weiß mit B2 — B3 Schach sagt, A4 nimmt B3 † spielen? Du wirst, wenn du es probierst, bald merken, daß Weiß dann durch K. C2 — B2 auf alle Fälle Remis erzielt, auch wenn Schwarz den Läufer auf B1 opfert. Die Pointe des Endspiels besteht darin, daß du den weißen König hindern mußt, das Feld A1 zu besetzen. Dieses Ziel kannst du nur durch sehr feine Manöver erreichen. Schwarz zieht zunächst K. D4 — D5, um den König nach der B-Linie zu bringen, ohne daß der weiße Bauer Schach sagen kann. Was folgt nun?

1) K. C2 — C3. 1) L. A2 — B3.

Hätte Weiß statt des Königs zuerst 1) B2 — B4 gezogen, was würde folgen?

A4 — A3 und auf 2) K. C2 — C3 K. D5 — C6, und du wirst die B-Linie gewinnen, ohne daß der weiße König auf das Feld A1 gelangt. Zöge der weiße König aber auf D2, C1 oder D2, so würde Schwarz sofort seinen König nach C4 bringen, denn wenn nun der weiße Bauer auf B3 † sich opfert, kann ihn der schwarze König nehmen.

| | |
|---|---|
| 2) K. C3 — D3 am besten. | 2) K. D5 — C5. |
| 3) K. D3 — C3. | 3) K. C5 — B5. |
| 4) K. C3 — D3. | 4) K. B5 — B4. |
| 5) K. D3 — D2. | 5) K. B4 — C4. |
| 6) K. D2 — C1. | 6) L. B3 — A2. |

Nun kann der König nicht, wie er wollte, nach A1.

| | |
|---|---|
| 7) K. C1 — C2. | 7) K. C4 — B4. |
| 8) K. C2 — D2 am besten. | 8) L. A2 — B1. |
| 9) K. D2 — C1. | 9) L. B1 — H7. |
| 10) K. C1 — D2. | 10) K. B4 — B3. |
| 11) K. D2 — C1. | 11) L. H7 — G6 und Schwarz gewinnt den B-Bauer und die Partie. Diese interessante Stellung spiele häufig durch, bis du das Spiel von Weiß und Schwarz genau verstanden hast. |

Nun zum Schluß noch eine witzige Stellung von Campbell:

5. Weiß: K. B5. L. G5. B. A4 und B2, B6, D4.
Schwarz: K. F1. B. B7 und D5, D6, G3, H3.
Weiß am Zuge macht remis.

Wie soll Weiß die beiden schwarzen Freibauern auf G3 und H3 aufhalten? Glaubst du, daß du vielleicht mit A4 — A5 noch ein Remis erreichen kannst?

Auch diese Hoffnung wäre vergebens. Weiß kann dem Verderben nur durch eine listige und versteckte Kombination entgehen.

| | |
|---|---|
| 1) L. G5 — D2. | 1) H3 — H2. |
| 2) L. D2 — A5. | 2) H2 — H1 Dame. |
| 3) B2 — B4 und Weiß ist patt, wie Schwarz auch zieht. | |

## Die Rochade.

Es ist bisher verkehrte Welt gespielt worden. Du hast dich schon mit dem Endspiel einer Partie beschäftigt, hast die Mattführung durch einzelne Figuren kennen gelernt und kennst noch nicht einmal die Spieleröffnungen, mit denen jede Schachpartie beginnt. Darfst du eine derartige Anordnung des Stoffes tadeln?

Nein. Ehe du mit allen Steinen spielen lernst, mußt du die Wirksamkeit der einzelnen Steine und ihr Zusammenwirken kennen lernen. Es wird dir leichter sein, sämtliche Figuren zu beherrschen, wenn du die Bedeutung der einzelnen Steine und ihre Verwendung genau studiert hast. Darum wiederhole, ehe du weitergehst, den vorigen Abschnitt, bis er dir geläufig ist. Dann kannst du daran denken, eine Partie zu spielen. Vorher muß du indes noch eine Eigentümlichkeit des Schachspiels kennen lernen, die man aus praktischen Gründen im Interesse der besseren Entwickelung der Steine in der Partie eingeführt hat: die Rochade.

Einmal im Spiele kann man mit dem König und dem Turm zugleich ziehen, mit dem König nicht ein Feld, sondern zwei Felder weit seitwärts gehen, mit dem Turme über den König wegspringen und dicht an dessen Seite ihn stellen: alles das ist ein Zug, und dieser Zug, der dazu dient, den König in Sicherheit und den Turm in Thätigkeit zu bringen, heißt?

Die Rochade.

Unter welchen vier Bedingungen kann die Rochade stattfinden?

1. Der König, sowie der Turm, mit dem rochiert werden soll, dürfen noch nicht gezogen haben.

2. Zwischen dem König und dem Turm darf kein Stein stehen.

3. Der König darf nicht in dem Augenblicke rochieren, wo ihm † geboten wird, wohl aber, wenn er in † gestanden, sobald er durch das Vorziehen eines Steines sich gedeckt hat.

4. Der König darf nicht rochieren, wenn er das Gebiet eines feindlichen Steines zu überſchreiten hat; den Turm aber trifft dieſe Beſchränkung nicht.

Weiß zieht an. Wird er rochieren?

Jetzt ſieh das Diagramm an und ſage, wie Weiß die Steine ſtellt, wenn er rochieren will.

Er ſtellt den König, der noch nicht gezogen hat, von **E 1** auf **G 1** und den Turm von **H 1** auf **F 1**.

Kann er auch mit dem Damenturme rochieren?

Nein, denn der König müßte bei ſeinem Gange nach **C 1** das Feld **D 1**, das Gebiet des feindlichen Läufers, überſchreiten.

Stände aber der Läufer auf G 6 (anstatt auf H 5), wo er das Feld B 1 beherrscht, hinderte er auch hier die Rochade?

Nein, der König kann jetzt über das Feld D 1 auf C 1 und der Turm über das Feld B 1 auf D 1 gestellt werden.

Wie stellt Schwarz die Steine, wenn er rochieren will?

Den König von E 8 auf C 8 und den Turm von A 8 auf D 8.

Wie nennt man diese Rochade nach der Damenseite?

Die lange Rochade, im Gegensatz zur „kurzen" Rochade nach der Königsseite, bei der der Turm nur zwei Linien nach seitwärts geführt wird.

Wie wird die Rochade in der Schachnotation ausgedrückt?

O — O nach der Königsseite, O — O — O nach der Damenseite.

Kann Schwarz auch mit dem Königsturme rochieren?

Nein, denn der König müßte bei seinem Gange nach G 8 über das vom feindlichen Läufer beherrschte Feld F 8 ziehen.

Es fragt sich nun (sieh das Diagramm genau an), ob es nötig ist, daß Weiß rochiert, oder ob er einen bessern Zug hat?

Er hat einen bessern Zug: Dame D 2 nimmt Dame D 7 †, um dann durch den Springer B 3 — C 5 † entweder den Bauer B 7 oder E 6 zu gewinnen.

„Was? Du willst um eines lumpigen Bauers willen die Dame tauschen und aus dem Spiele, das nur interessant sein kann, wenn man noch die Dame hat, ein lebernes machen? Das ist miserabel!" Sieh, das ist die Weisheit der Schachstümper, von der aber Schachspieler auch nicht einen Funken haben. Diese tauschen mit gutem Gewissen nicht nur die Dame, sondern auch die sämtlichen Offiziere, um einen Bauer zu erobern, und wissen dabei, was auch du schon wissen mußt, daß auch bei einigen geringen Steinen, die noch übrigbleiben, das Spiel ein höchst interessantes sein kann, während immer das Interessanteste bleibt, den Sieg zu erlangen.

## Zweiter Abschnitt.

# Aufgaben in zwei Zügen.

### Vorbemerkung.

Nun noch schnell einen Abstecher in das Problemgebiet gemacht! Das Schachspiel enthält eine Anzahl wundervoller und versteckter Kombinationen, die in der praktischen Partie niemals in voller Schönheit zu Tage treten. Damit diese kostbaren Schätze der Schachwelt nicht verloren gehen, hat sich ein ganz besonderer Zweig des Schachspiels herausgebildet, das Aufgabewesen, das man nicht mit Unrecht die Poesie im Schachspiel genannt hat. Die Verfasser von Aufgaben sind die Schachdichter, die dir in schmucker, eleganter Form besonders wertvolle und interessante Ideen, die in der Tiefe des Schachspiels schlummern, vor Augen führen. Du wirst einen hohen geistigen Genuß haben, wenn du den geheimen Gedankengang des Komponisten errätst, den er in einer bestimmten Stellung, der sogenannten Aufgabe, verborgen hat.

Wie unterscheidet sich die Studie und das Endspiel von der Schachaufgabe?

Die Schachaufgabe muß in einer bestimmten Zügezahl erledigt werden. Die Schwierigkeit der Lösung besteht bei ihr gerade darin, in dieser Zügezahl das Matt zu erzwingen. In der Studie bist du an keine Zügezahl gebunden; es genügt,

wenn du nur das Ziel endlich erreichst und damit die Forderung des Verfassers erfüllst.

Ist es daher ein Fehler, daß in Schachaufgaben meistens die eine Partei ein bedeutendes Uebergewicht über die andere hat, so daß du, falls dieselbe Stellung in der praktischen Partie vorkommen sollte, nicht mehr weiterspielen, sondern die Partie aufgeben würdest?

Nein! Es ist ja selbstverständlich, daß, wenn du in wenigen Zügen das Matt erzwingen sollst, die eine Partei die nötigen Hilfsmittel, also meistens stärkere Streitkräfte besitzen muß.

Wie gelangt die Forderung des Problemkomponisten für dich zum Ausdruck?

Dadurch, daß dir bei einer Aufgabe die Anzahl der Züge genau vorgeschrieben wird, also z. B.: Weiß zieht an und setzt in zwei Zügen matt. Es giebt auch Aufgaben in drei, vier oder fünf Zügen. Aufgaben mit größerer Zügezahl sind selten. Merke dir auch noch, daß sich für die Aufstellung von Aufgaben bestimmte Schönheitsregeln und Gesetze entwickelt haben, die von allen bedeutenden Problemkomponisten als maßgebend anerkannt sind. Wenn du dich dafür interessierst, mußt du später Bücher über die Problemkunst studieren.

Für dich sind die folgenden zweizügigen Aufgaben vorläufig schwierig genug. Nur mögest du sie auch zu lösen suchen und ja nicht etwa meinen, es sei genug, die Lösungen nachzuspielen; denn dann würden diese Aufgaben nicht nur ihren Zweck, dein Auge zu üben und in dir den Schachverstand zu bilden, verfehlen, sondern dir sogar schaden. Schaden? Wirst du nicht auf alle Fälle der großartigen Züge dich freuen und sie nachahmen? Ja, du wirst diese Züge, auch wenn du sie nicht selbst gefunden hast, nachahmen; aber mit großem Ungeschick, wirst die besten Offiziere aufopfern, aber ohne zu siegen; wirst mit einem Worte ein tolles Spiel führen.

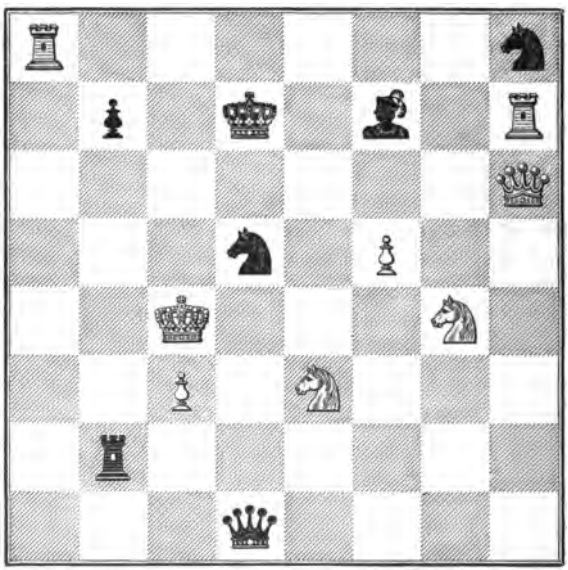
Laß ſehen, ob du einigermaßen geſchickt biſt, eine Aufgabe zu löſen. Wie macht erſtlich Weiß und dann auch Schwarz in nachſtehender Stellung beim Anzuge in zwei Zügen matt?

Weiß durch D. H 6 — E 6 †, worauf T. A 8 — C 8 den König auf C 7 matt ſetzt.

Schwarz durch S. D 5 nimmt S. E 3 † †, worauf D. D 1 — D 5 den König, der auf C 5 ziehen mußte, matt ſetzt.

Dieſe Stellung, von S. A. Wolff in Köthen, läßt dich aber auch geben ein

Selbſtmatt.



Selbſtmatt giebſt du nicht, wenn du den Gegner matt machſt, ſondern nur wenn du ihn zwingſt, dich matt zu ſetzen. Selbſtmattaufgaben gehören zu den ſchwierigſten, die man geben kann, und um Preisaufgaben zu bieten, die von hundert

Schachspielern kaum einer zu lösen im stande ist, nahm man seine Zuflucht zu diesem zwar verkehrten, doch geistreichen Spiele. Wie aber giebt bei obiger Stellung nicht nur Weiß, sondern auch Schwarz, beim Anzuge, sehr leicht in zwei Zügen Selbstmatt?

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) S. G 4 — E 5 †. | 1) K. auf C 7 oder E 7. |
| 2) S. E 3 nimmt S. D 5 †. | 2) D. muß schlagen und matt setzen, |

und Weiß hat gesiegt.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1) S. D 5 — B 6 † †. | 1) K. C 4 — C 5. |
| 2) D. D 1 — D 6 †. | 2) D. muß D. nehmen, matt setzen, und Schwarz hat gesiegt. |

Bei den folgenden Aufgaben laß dir nie die Leichtfertigkeit zu schulden kommen, die Aufgaben unrichtig löst und, wenn sie ihren Irrtum einsehen soll, erst auf Steine und Züge, die sie übersah, aufmerksam gemacht werden muß.

Stets hat Weiß den Anzug.

---

## I.

Kannst du diese Aufgabe dadurch lösen, daß du die Dame nach D 4, E 5, E 8 oder A 4 spielst?

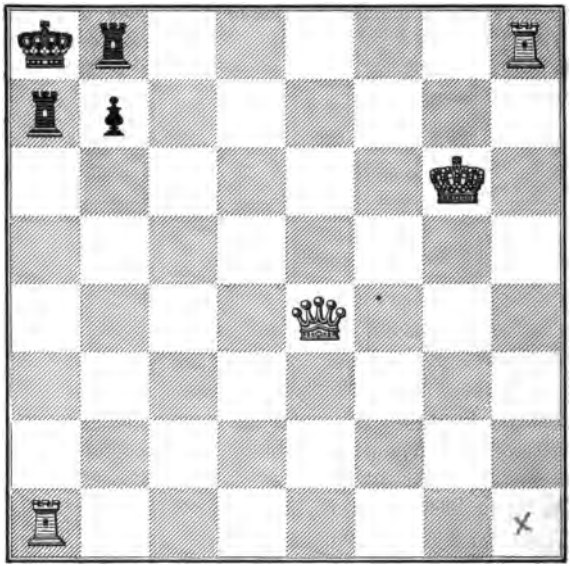
Nein, immer würde Schwarz mit dem Turm auf A 6 Schach bieten. Die Dame darf daher die Diagonale, auf der sie steht, nicht verlassen, um den Bauer B 7 gefesselt zu halten und das Turmschach auf A 6 unschädlich zu machen.

Wie wirst du daher ziehen müssen?

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. E 4 — H 1. | Beliebig. |

2) Turm nimmt Turm oder Dame nimmt Turm matt.

## I.



Der Verfaſſer der Aufgabe, deſſen Name eigentlich über die Aufgabe gehört, iſt ein Franzoſe: Th. Herlin.

## II.

Laß dich nicht verführen, ein Abzugsſchach mit dem Springer zu geben oder mit dem Bauer G6 † zu bieten oder auch den weißen Bauer nach E6 vorzuſtoßen, um dem Läufer B6 das Feld D4 freizumachen; alles führt dich nicht zum Ziel, ſondern nur ein ſehr feiner Zug, der die Zugzwangslage von Schwarz ausnützt.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) T. H2 — C2. | Läufer C6 muß ziehen. |
| 2) T. C2 — C8 matt. | |

Verfaſſer: Th. Herlin.

## II.

Nun stelle dir selbst die Aufgabe. Wie kann Weiß ohne den schwarzen Bauer B 7 und wie ohne den schwarzen Bauer D 7 in zwei Zügen matt machen?

Es ist gut für dich, wenn du dir darüber klar wirst, welchen Zweck die einzelnen Steine haben.

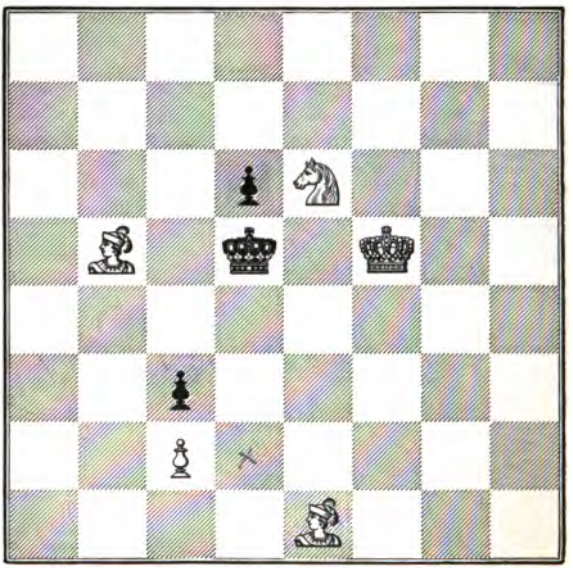
## III.

Sehr leicht zu lösen! Du mußt das bestehende Patt aufheben. Gieb Schwarz Gelegenheit zu ziehen, indem du hierzu den unthätigen Läufer E 1 verwendest.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) L. E 1 — D 2. | C 3 nimmt D 2. |
| 2) C 2 — C 4 matt. | |

Verfasser: Th. Herlin.

## III.



## IV.

Wie wäre es, wenn du mit der Dame auf G 3 Schach ſagen würdeſt, um den ſchwarzen König an deinen König heranzutreiben?

Du würdeſt nichts erreichen. Merke dir als Grundregel beim Löſen von Aufgaben, daß ein Schachgebot im erſten Zuge nach den modernen Kunſtgeſetzen als unſchön gilt und daher von allen Problemkomponiſten vermieden wird.

Wie wäre es, wenn du deinen König heranziehen würdeſt?

Dies iſt der richtige Gedanke, aber ſei vorſichtig, damit du nicht patt machſt!

## IV.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) K. C 4 — D 3. | Beliebig. |
| 2) D. A 3 — D 6 oder F 8 matt. | |

Verfasser: M. Gossein.

## V.

Der schwarze Springer droht auf F 7 Schach zu sagen. Dies kannst du verhindern, wenn du die Dame nach A 1 ziehst, aber dann zieht der schwarze Läufer, und ein Matt ist unmöglich. Deshalb suche einen versteckten Verteidigungszug gegen das Springerschach.

## V.

Weiß. Schwarz.

1) D. H 1 — A 8. Beliebig.
2) S. D 8 — F 7 matt.

Verfasser: Grosdemagne.

## VI.

Es empfiehlt sich meistens, besonders bei der Lösung von zweizügigen Aufgaben, wenn du dich zunächst fragst: Was kann Schwarz ziehen? Du erhältst dann leichter einen Anhalt dafür, welchen Gegenzug von Schwarz du erzwingen oder verhindern mußt. In vorliegender Aufgabe steht Schwarz auf Patt. Du mußt daher Patt beseitigen. Aber wie?

## VI.

Weiß. Schwarz.
1) T. F 1 — F 7. 1) K. E 4 — D 5.
2) T. F 7 — F 4 aufgedeckt matt.

Verfasser: Portius.

## VII.

Wiederum eine Pattstellung für Schwarz. In der vorigen Aufgabe war es der Turm, der den Läufer verstellte, um für Schwarz einen Zug zu schaffen. Vielleicht geht es auch umgekehrt.

Weiß. Schwarz.
1) L. H 6 — D 2. 1) Läufer D 7 zieht.
2) L. D 2 — A 5 Doppelschach und matt.

Verfasser: Portius.

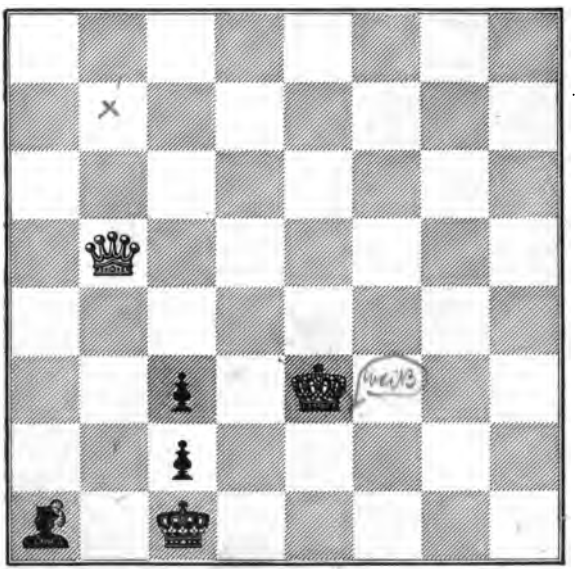
## VII.

## VIII.

Die Aufgaben 1 bis 7 ſtammen von älteren Problemkomponiſten. Du wirſt bei Prüfung der nachfolgenden, in neuerer Zeit entſtandenen Aufgaben finden, daß man teilweiſe die Ideen und Gedanken der früheren Autoren allerdings in viel kunſtvollerer Form und bei größerer Vielſeitigkeit der Löſung verwendet hat. Damit du dich nun in der Aufzeichnung der Löſungen zurecht findeſt, wiſſe, daß der erſte Zug von Weiß, der ja natürlich immer derſelbe ſein muß, nicht immer wieder bei jedem Gegenzug von Schwarz wiederholt, ſondern nur durch Punkte angedeutet zu werden pflegt. Du findeſt dieſes Verfahren zuerſt in der Löſung der Aufgabe X angewendet.

Schwarz hat in vorliegender Aufgabe zwei Züge. Er kann den König nach D 1 und den Läufer nach B 2 spielen. In beiden Fällen würde Weiß mit der Dame auf F 1 Matt sagen können. Weiß muß ziehen; suche einen Zug, der an der Stellung nichts ändert!

## VIII.



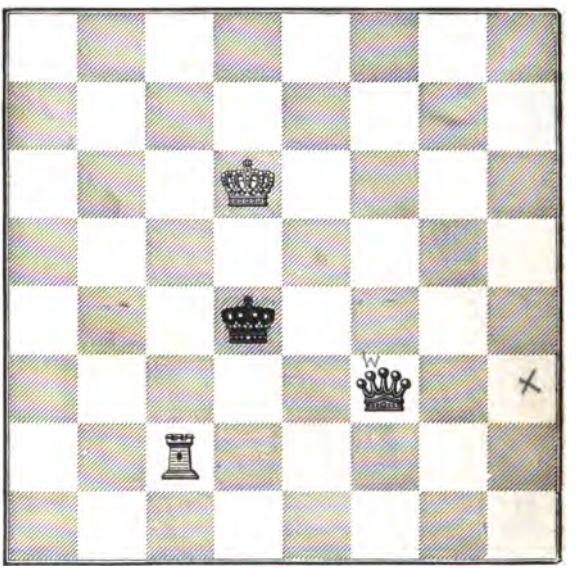
| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. B 5 — B 7. | Beliebig. |
| 2) D. B 7 — H 1 matt. | |

Verfasser: Dr. H. v. Gottschall.

## IX.

Trotzdem nur vier Steine auf dem Brett sind, wird dir die Lösung viel Schwierigkeiten machen. Nur mit Hilfe eines sehr feinen Damenzuges kannst du Schwarz den nötigen Spielraum verschaffen und doch im zweiten Zuge matt setzen.

## IX.



| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. F 3 — H 3. | 1) K. D 4 — E 4. |
| 2) T. C 2 — C 4 matt. | |

Verfasser: G. E. Carpenter.

## X.

Weiß hat wieder Dame und Turm. Die Lösung wird dir aber leichter fallen als die der vorigen Aufgabe, weil Schwarz durch seine Streitkräfte dir eine Anzahl von Zügen, die du sonst probieren könntest, von selbst verbietet.

## X.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) T. B 5 — F 5. | 1) S. F 7 — E 5. |
| 2) T. F 5 — F 4 matt. | |
| 1) ..... | 1) S. F 7 — D 6. |
| 2) D. C 6 — D 5 matt. | |

1) . . . . . 1) T. D 8 — C 8
(oder B 8).
2) D. C 6 — D 5 matt.

1) . . . . . 1) Beliebig.
2) D. C 6 — A 4 matt.

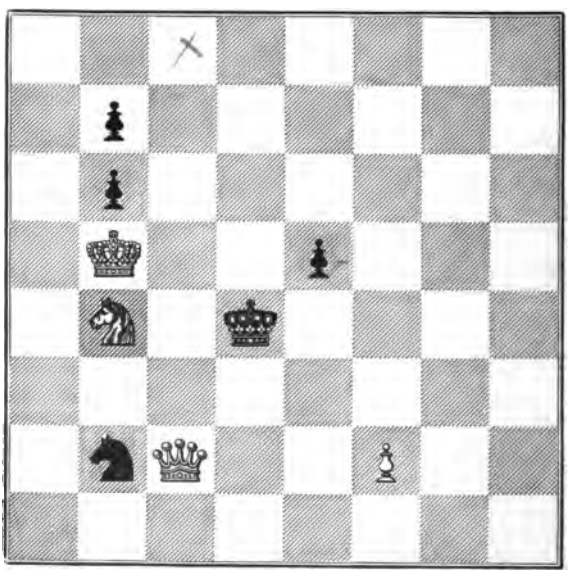
Verfaſſer: V. Marin.

## XI.

Daß die Dame ziehen muß, wirſt du ſofort erkennen, aber wohin?

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. C 2 — C 8. | 1) K. D 4 — E 4. |
| 2) D. C 8 — G 4 matt. | |

## XI.



1) . . . . . 1) E5 — E4.
2) D. C8 — H8 matt.

1) . . . . . 1) Springer zieht.
2) D. C8 — C4 matt.

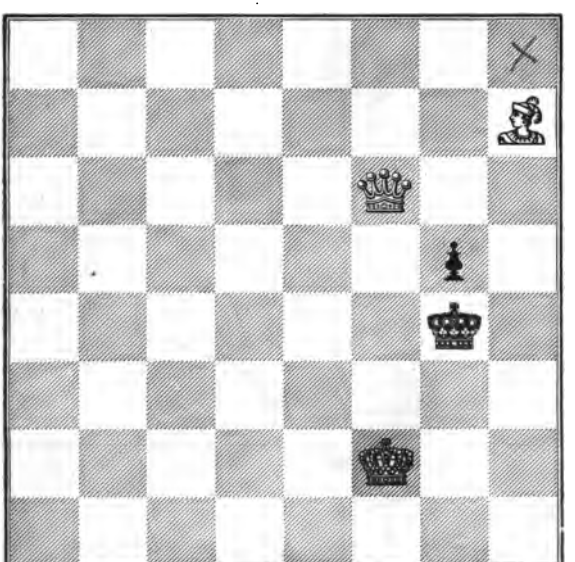
Verfaſſer: J. Berger.

## XII.

Wie ſchneideſt du dem ſchwarzen König die H-Linie, die ihm zur Verfügung ſteht, ab? Etwa indem du die Dame nach H6 ſpielſt?

Nein, der König würde nach F4 entweichen.

## XII.



Wie kannſt du dieſes Feld für ihn gleichzeitig mit wertlos machen?

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. F 6 — H 8. | 1) K. G 4 — F 4. |
| 2) D. H 8 — D 4 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) König beliebig. |
| 2) L. H 7 — F 5 aufgedeckt matt. | |

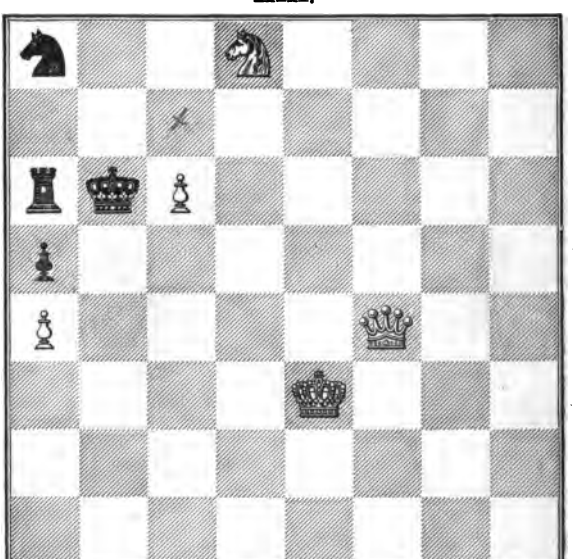
Verfaſſer: H. Gray.

Solchen verſteckten Damenzügen wirſt du häufig in Problemen begegnen.

## XIII.

Der ſchwarze König droht nach A 7 zu entkommen. Das kannſt du nicht verhindern, aber es wird dich auf die Löſung bringen.

## XIII.



| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) C 6 — C 7. | 1) K. B 6 — A 7. |
| 2) C 7 — C 8 wird Springer matt. | |
| 1) ..... | 1) K. B 6 — C 5 oder S. A 8 nimmt C 7. |
| 2) D. F 4 — D 4 matt. | |
| 1) ..... | 1) T. A 6 — A 7. |
| 2) D. F 4 — D 6 matt. | |

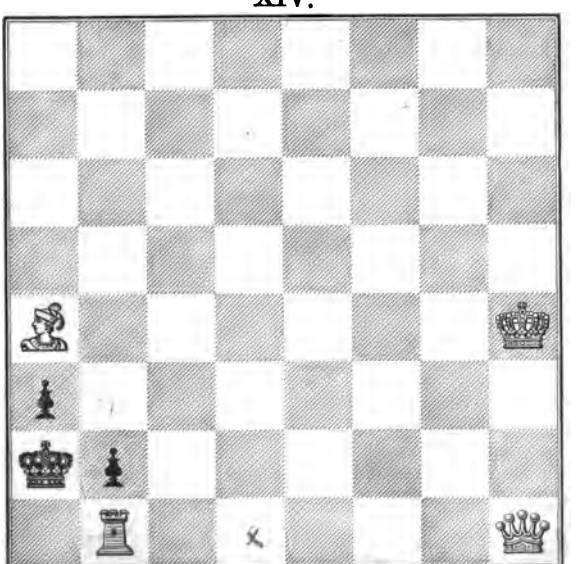
Verfasser: O. Nemo.

## XIV.

Wie beseitigst du die Pattstellung? Wirst du den Turm oder die Dame ziehen?

Es würde dir nichts nützen. Vielleicht hilft dir die Aufgabe VII auf die Sprünge.

## XIV.



| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) L. A 4 — D 1. | 1) K. A 2 nimmt B 1. |
| 2) L. D 1 — B 3 aufgedeckt matt. | |

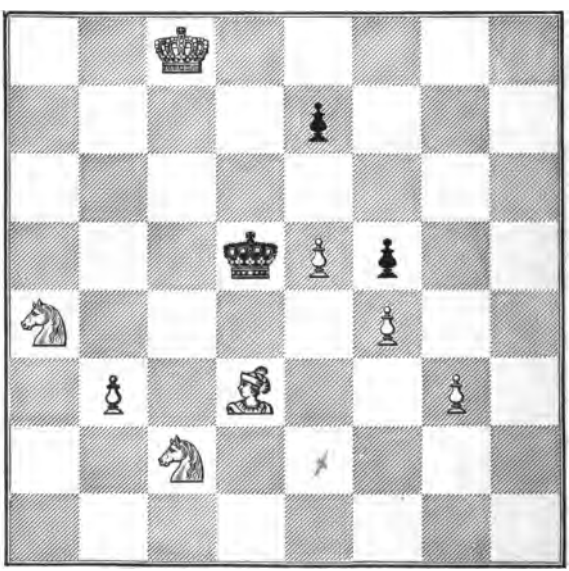
Wie du ſiehſt, würde zu dieſer Löſung ein Turm auf H 1 auch genügen. Die Dame iſt jedoch abſichtlich gewählt, damit du nicht ſo ſchnell auf den richtigen Gedanken kommſt.

Verfaſſer: T. M. Brown.

## XV.

Nur wenn Schwarz den Bauer nach E 6 zieht, könnteſt du nicht ſofort matt ſetzen. Du mußt alſo einen Zug für Weiß ſuchen, der auch dieſen Gegenzug unſchädlich macht.

## XV.



| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) L. D3 — E2. | 1) K. D5 — C6. |
| 2) S. C2 — B4 matt. | |
| 1) ..... | 1) K. D5 — E4. |
| 2) S. A4 — C3 matt. | |
| 1) ..... | 1) K. D5 — E6. |
| 2) L. E2 — C4 matt. | |
| 1) ..... | 1) E7 — E6. |
| 2) L. E2 — F3 matt. | |

Sehr häufig wirft du, wie auch im vorliegenden Falle, deinen Zweck nur erreichen können, wenn du Schwarz noch mehr Gegenzüge gestattest, als er ursprünglich hatte. Dein Zug wird um so feiner und wertvoller sein, je mehr Schwarz zu seiner Verteidigung scheinbare Freiheit erhält.

Verfasser: E. Pradignat.

## XVI.

Das Feld F5 darfst du dem schwarzen König weder dadurch, daß du den König nach G6 ziehst, noch durch den ganz schlechten Zug L. B1 nimmt C2, nach welchem Schwarz patt sein würde, abschneiden. Also überlege dir, wie du matt sagen könntest, wenn der König auf F5 steht.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) S. C3 — E2. | 1) K. E6 — F5. |
| 2) S. E2 — D4 matt. | |
| 1) ..... | 1) K. E6 — D5. |
| 2) L. B1 — A2 matt. | |
| 1) ..... | 1) Springer zieht. |
| 2) S. E2 — F4 matt. | |

Verfasser: Dr. H. Pollak.

## XVI.

## XVII.

Die Lösung dieser Aufgabe wird dir leicht fallen, wenn du bedenkst, daß offenbar nur die Dame ziehen kann und Schwarz nach E 4 — E 3 mit seinem König über das Feld E 4 zu entweichen droht.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. A 6 — A 1. | 1) E 4 — E 3. |
| 2) D. A 1 — H 1 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) K. D 5 nimmt C 6. |
| 2) D. A 1 — A 8 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) Springer zieht. |
| 2) S. C 6 — E 7 matt. | |

Verfasser: N. Maximow.

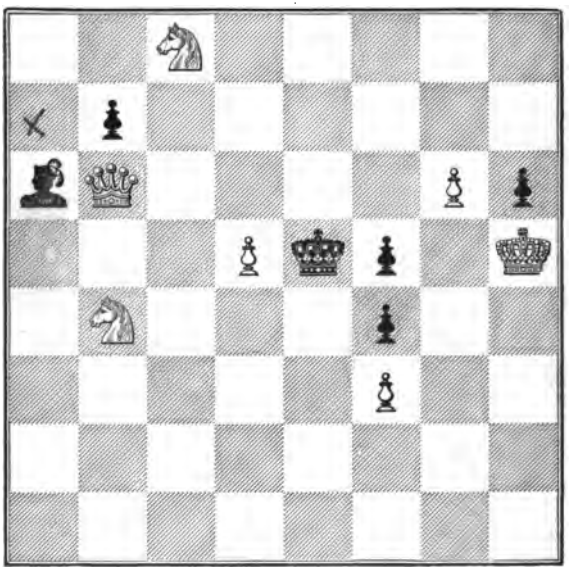
## XVII.

## XVIII.

Du würdest Schwarz sofort matt setzen, wenn du die Dame auf die Diagonale A 1 — H 8 bringen könntest. Versuche es, ob dies durch D. B 6 — C 5 oder F 2 oder G 1 möglich ist. Du wirst immer finden, daß der Läufer von A 6 dich durch Zwischenziehen daran verhindern kann, also mußt du es schlauer anfangen.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. B 6 — A 7. | 1) L. zieht. |
| 2) D. A 7 — A 1 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) B 7 — B 5. |
| 2) D. A 7 — G 7 matt. | |

## XVIII.



1) . . . . . 1) K. E 5 — F 6.
2) D. A 7 — D 4 matt.

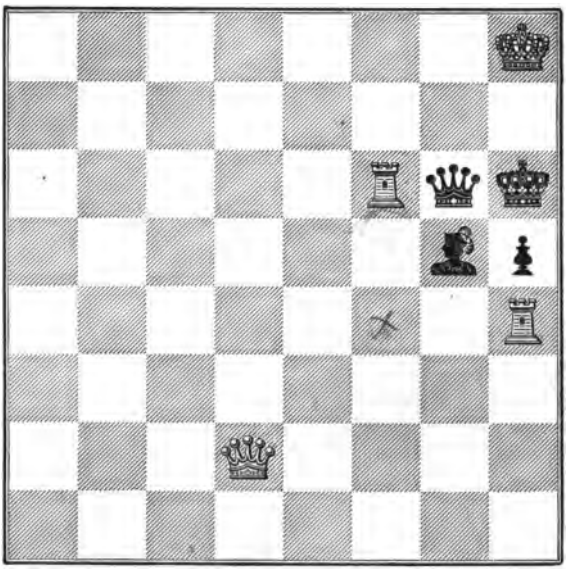
Verfasser: F. M. Teed.

## XIX.

Eine leichte Aufgabe, da du nur geringe Auswahl von Zügen hast, wenn du die starken schwarzen Streitkräfte mit ihren Drohungen bewältigen willst. Trotzdem wird dir die Lösung viel Vergnügen machen, und dieselbe ist auch lehrreich für dich, da sie dir recht verschiedenartige Fesselungen der schwarzen Steine vorführt.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) T. H 4 — F 4. | 1) D. G 6 nimmt F 6 †. |
| 2) T. F 4 nimmt F 6 matt. | |

## XIX.



1) . . . . . 1) L. G 5 nimmt F 6 †.
2) T. F 4 nimmt F 6 matt.

1) . . . . . 1) L. G 5 nimmt F 4.
2) D. D 2 nimmt F 4 matt.

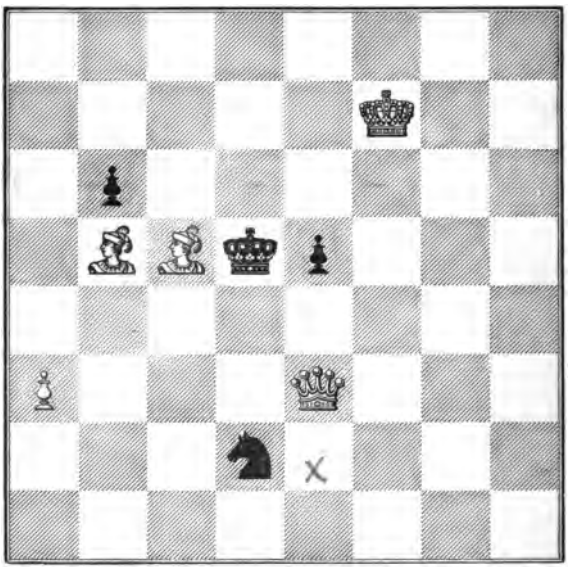
1) . . . . . 1) H 5 — H 4 (oder
2) T. F 4 nimmt H 4 matt. L. G 5 — H 4).

Verfasser: S. Loyd.

## XX.

Solange du nicht weißt, wie du matt machen sollst, wenn der schwarze Springer zieht, wirst du die Lösung dieser schwierigen Aufgabe nicht finden.

## XX.



| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. E 3 — E 2. | 1) Springer zieht. |
| 2) D. E 2 — C 4 matt. | |
| | . . . |
| 1) . . . . . | 1) K. D 5 nimmt C 5. |
| 2) D. E 2 nimmt E 5 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) E 5 — E 4. |
| 2) D. E 2 — H 5 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) B 6 nimmt C 5. |
| 2) D. E 2 — D 3 matt. | |

Auf das prächtige Matt auf H 5 in der einen Variante wirſt du als Anfänger ſchwer verfallen.

Verfaſſer: Ph. Klett.

## XXI.

## XXI.

Es würde dir nichts nützen, wolltest du den Turm C 8 mit der Dame auf C 5 schützen oder die Dame nach E 5 ziehen, um auf C 7 Matt zu sagen, falls Schwarz den Turm schlägt; der schwarze Läufer könnte in beiden Fällen auf D 5 oder F 7 das drohende Matt verhindern. Kümmere dich nicht um den Turm auf C 8, laß ihn schlagen und suche gleichzeitig durch einen hübschen Damenzug den schwarzen Läufer unwirksam zu machen.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. G 5 — D 2. | 1) K. D 7 nimmt C 8. |
| 2) L. D 3 — A 6 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) Läufer beliebig. |
| 2) L. D 3 — F 5 matt. | |

Verfasser: H. W. P. Nanz.

## XXII.

## XXII.

Schwarz kann den Bauer E5 schlagen; du mußt also einen Zug suchen, der es ermöglicht, daß du den schwarzen König auf dem Felde E5 matt setzen kannst. Rufe dir hierzu die Mattstellung der Aufgabe IX ins Gedächtnis.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. F1 — F8. | 1) K. E4 nimmt E5. |
| 2) T. D3 — E3 matt. | |
| 1) ..... | 1) K. E4 nimmt D3. |
| 2) D. F8 — F3 matt. | |

Verfasser: Fr. af Geyerstam.

## XXIII.

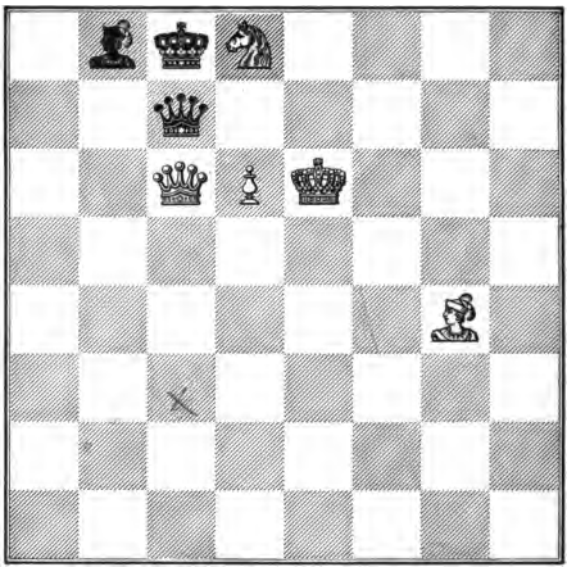
## XXIII.

Diese Aufgabe wird dir besondere Schwierigkeiten bereiten, aber nur deshalb, weil die interessanteste Mattstellung recht ungewöhnlich ist.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. E 1 — H 4. | 1) K. E 8 — D 7. |
| 2) E 7 nimmt F 8 S. matt. | |
| 1) . . . . . | 1) S. C 7 nimmt E 6. |
| 2) L. A 6 — B 5 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) S. C 7 nimmt A 6. |
| 2) D. H 4 — A 4 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) L. F 8 nimmt E 7. |
| 2) D. H 4 nimmt E 7 matt. | |

Verfasser: L. Noack.

## XXIV.



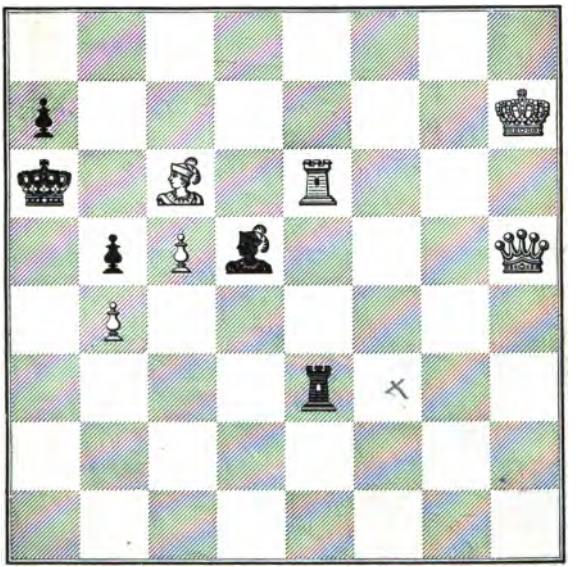
## XXIV.

Wenn doch der weiße König die Läuferlinie mit Erfolg frei machen könnte! Dieſer Wunſch iſt voll berechtigt, und du wirſt ihn bei einiger Ueberlegung auch erfüllen können.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. C6 — C3. | 1) D. C7 — C4 † (oder nimmt C3). |
| 2) K. E6 — E7 aufgedeckt matt. | |
| 1) . . . . . | 1) K. C8 nimmt D8. |
| 2) D. C3 — H8 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) L. B8 — A7. |
| 2) D. C3 nimmt C7 matt. | |

Verfaſſer: F. M. Teed.

## XXV.



## XXV.

Brauchst du das drohende Läuferschach auf E 4 zu fürchten?

Nein, du kannst den Läufer mit deinem Läufer schlagen und ein aufgedecktes Matt geben. Nun versuche die weiße Dame, ohne die du das Matt nicht erzwingen kannst, in das Spiel zu bringen, bedenke aber dabei, daß, wenn die Dame die H-Linie verläßt, der schwarze Turm auf H 3 Schach bieten kann.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. H 5 — F 3. | 1) L. D 5 nimmt F 3. |
| 2) L. C 6 — E 4 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) L. D 5 nimmt E 6. |
| 2) L. C 6 — B 7 matt. | |

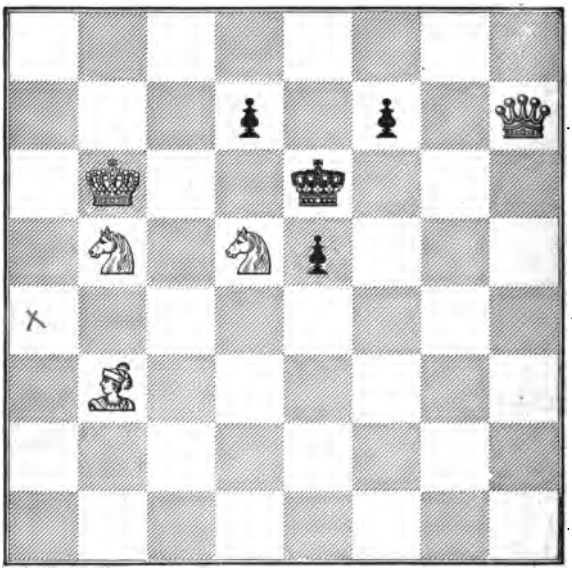
1) . . . . . 1) L. D 5 nimmt C 6.
2) D. F 3 nimmt C 6 matt.

1) . . . . . 1) T. E 3 nimmt F 3.
2) L. C 6 nimmt D 5 matt.

1) . . . . . 1) T. E 3 nimmt E 6.
2) D. F 3 — A 3 matt.

Verfasser: Dr. H. v. Gottschall.

## XXVI.



## XXVI.

Von allen Zügen, die Schwarz thun könnte, brauchst du nur den Zug D 7 — D 6 zu fürchten; darauf ist vorläufig ein Matt noch nicht möglich. Nur durch eine sehr feine Kombination kannst du den Sieg erzwingen.

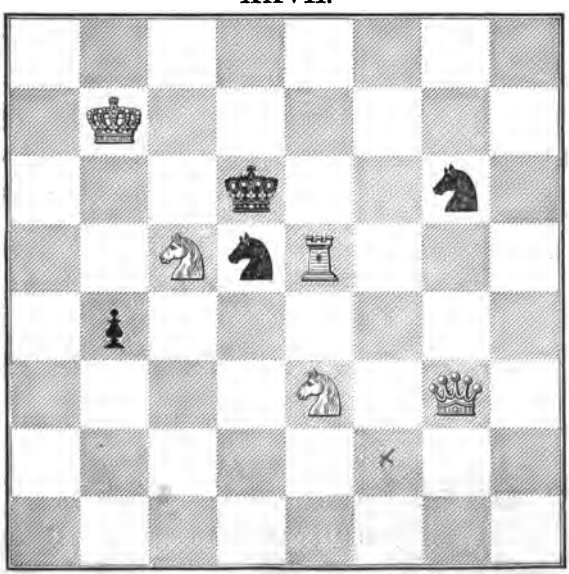
| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) L. B 3 — A 4. | 1) D 7 — D 6. |
| 2) S. B 5 — C 7 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) K. E 6 nimmt D 5. |
| 2) L. A 4 — B 3 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) E 5 — E 4. |
| 2) D. H 7 nimmt E 4 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) F 7 — F 6. |
| 2) S. D 5 — C 7 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) F 7 — F 5. |
| 2) D. H 7 — G 8 matt. | |

Verfasser: W. A. Shinkmann.

## XXVII.

Du hast die Wirksamkeit aller vier Springer zu überblicken; das wird dir die Lösung besonders erschweren.

XXVII.



| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. G 3 — F 2. | 1) K. D 6 nimmt E 5. |
| 2) S. E 3 — C 4 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) K. D 6 nimmt C 5. |
| 2) T. E 5 nimmt D 5 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) S. G 6 nimmt E 5. |
| 2) S. E 3 — F 5 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) S. D 5 nimmt E 3 (oder B 6). |
| 2) D. F 2 — F 6 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) Beliebig. |
| 2) S. E 3 — C 4 matt. | |

Die Deckung des Springers C 5 bildet wie in der vorigen Aufgabe die Besetzung des Feldes D 7 den Grundgedanken. In beiden Aufgaben wird dieses Ziel dadurch erreicht, daß Weiß eine scheinbar viel günstigere Stellung einer Figur gegen eine maskierte und anscheinend wertlosere Position eintauscht.

Verfasser: M. Lissner.

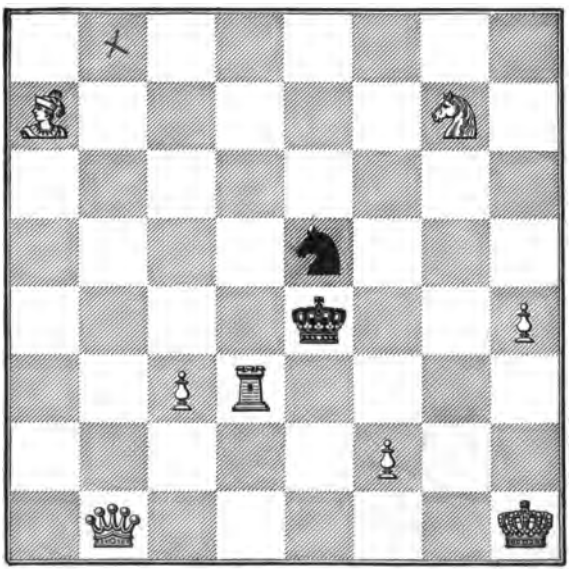
## XXVIII.

Eine hübsch konstruierte Aufgabe, deren Lösung du verhältnismäßig leicht finden wirst, da der schwarze König von vornherein das Fluchtfeld F 4 hat.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) L. A 7 — B 8. | 1) K. E 4 — F 4. |
| 2) D. B 1 — B 4 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) S. E 5 nimmt D 3. |
| 2) D. B 1 — B 7 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) S. E 5 — F 3. |
| 2) T. D. 3 — D 4 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) Springer zieht anders. |
| 2) F 2 — F 3 matt. | |

Verfasser: Baron Wardener.

## XXVIII.



## XXIX.

Auch bei dieſer Aufgabe müßteſt du eigentlich ſchnell hinter die Löſung kommen, da der ſchwarze König den Springer F 7 ſchlagen und nach E 7 ziehen kann; wenn du trotzdem mit Schwierigkeiten zu kämpfen haſt, ſo liegt dies daran, daß du augenblicklich nicht hinreichend bedacht haſt, was aus dem Bauer G 7 alles werden kann, wenn er die achte Reihe erreicht.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) L. E 4 — F 5. | 1) E 6 nimmt F 5. |
| 2) G 7 — G 8 wird S. matt. | |
| 1) . . . . . | 1) K. F 6 nimmt F 5. |
| 2) D. B 3 — F 3 matt. | |

## XXIX.

1) . . . . . 1) Beliebig.
2) D. B 3 nimmt E 6 matt.

Verfasser: Dr. H. v. Gottschall.

## XXX.

Schwarz droht mit dem Turm auf B 7 Schach zu bieten. Dies giebt dir einen Anhalt für die Lösung, die du sonst nur schwer finden würdest.

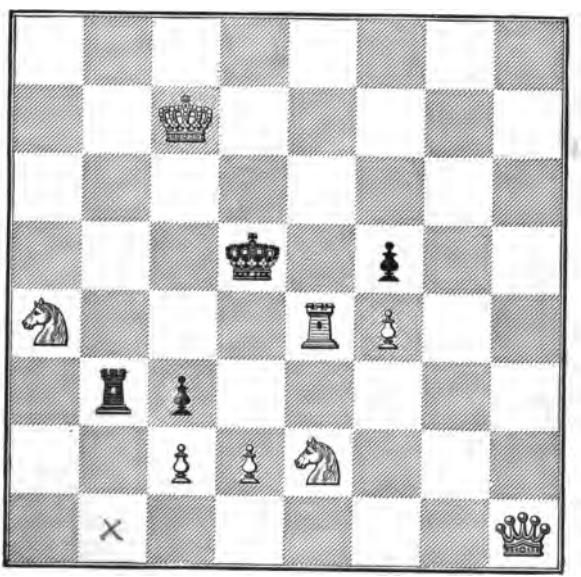
| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. H 1 — B 1. | 1) T. B 3 — B 7 † (oder A 3). |

2) D. B 1 nimmt B 7 matt.

1) . . . . . 1) K. D5 nimmt E4.
2) D. B1 — H1 matt.

1) . . . . . 1) T. B3 nimmt B1.
2) S. E2 nimmt C3 matt.

## XXX.



1) . . . . . 1) C3 nimmt D2.
2) C2 — C4 matt.

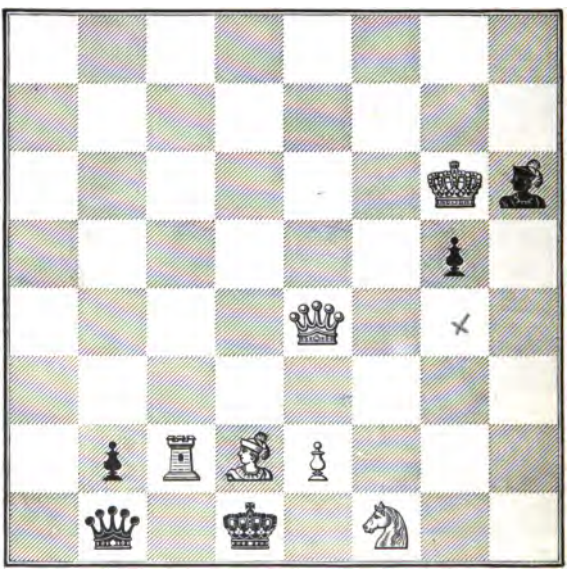
1) . . . . . 1) F5 nimmt E4.
2) D. B1 nimmt B3 matt.

Verfasser: R. L'hermet.

## XXXI.

Beinahe könnteſt du im erſten Zug durch S. F 1 — E 3 Matt ſetzen, wenn dadurch nicht der Bauer E 2 die Deckung verlieren würde. Suche die Dame deshalb ſo zu ſtellen, daß ſie den Bauer gedeckt hält. Du brauchſt dabei, wenn du den richtigen Zug triffſt, ſogar ein Schach nicht zu befürchten, das Schwarz dir bieten kann.

## XXXI.



| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. E 4 — G 4. | 1) D. B 1 nimmt C 2 †. |
| 2) E 2 — E 4 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) K. D 1 nimmt C 2. |
| 2) D. G 4 — A 4 matt. | |

1) . . . . . 1) Beliebig.
2) S. F 1 — E 3 matt.

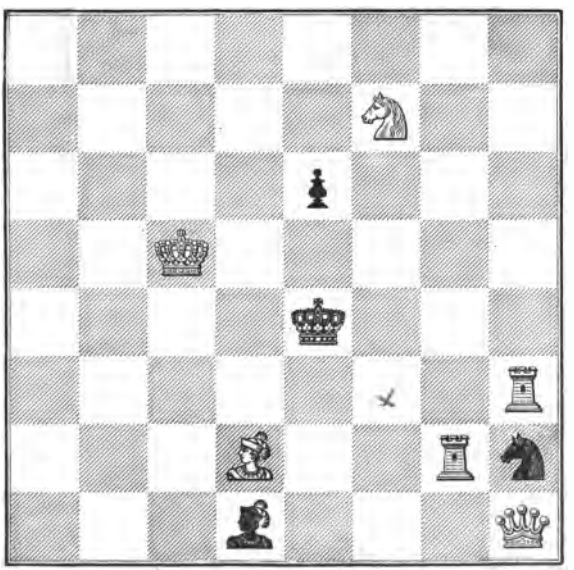
Verfasser: J. Kohtz und C. Kochelkorn.

## XXXII.

Du siehst der Stellung nicht an, daß Weiß auf Zugzwang spekulieren kann. Mache einen feinen Zug, der notwendig ist, um dem schwarzen König das Feld F 5 abzuschneiden, wenn dieser Zug auch sehr thöricht aussieht und du dadurch die Gewinnchancen von Weiß scheinbar verringerst.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) T. H 3 — F 3. | 1) K. E 4 nimmt F 3 (oder E 6 — E 5). |
| 2) S. F 7 — G 5 matt. | |

## XXXII.



1) . . . . . 1) L. D1 nimmt F3.
2) D. H1 — B1 matt.

1) . . . . . 1) Läufer zieht anders.
2) T. G2 — E2 matt.

1) . . . . . 1) S. H2 nimmt F3.
2) D. H1 — H7 matt.

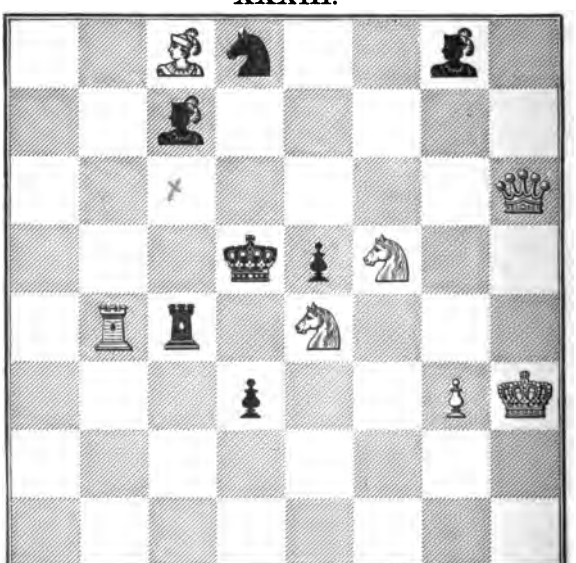
1) . . . . . 1) Springer zieht anders.
2) T. G2 — G4 matt.

Verfasser: S. Loyd.

## XXXIII.

Zum Schlusse nun noch zwei interessante Aufgaben, die dir den Beweis liefern, daß auch Zweizüger ziemlich schwer sein können. Ein elegantes Damenopfer führt dich zum Ziele.

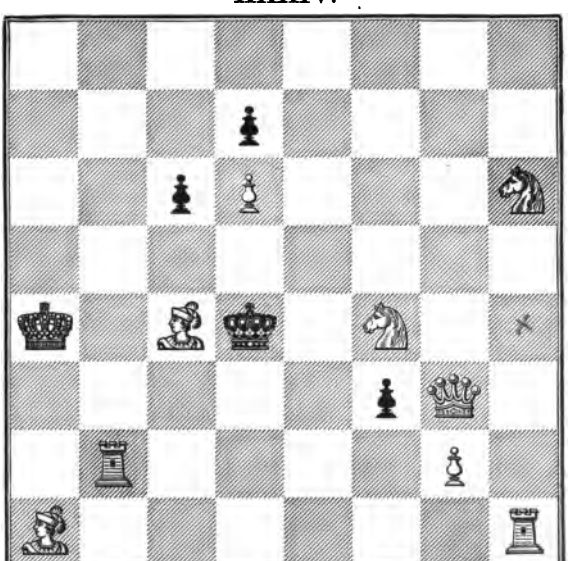
## XXXIII.



| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) D. H 6 — C 1. | 1) T. C 4 nimmt C 1 (oder K. D 5 — C 6). |
| 2) S. F 5 — E 7 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) T. C 4 nimmt B 4. |
| 2) S. E 4 — F 6 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) T. C 4 nimmt E 4. |
| 2) T. B 4 — B 5 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) K. D 5 nimmt E 4. |
| 2) D. C 1 — H 1 matt. | |
| 1) . . . . . | 1) Läufer oder Springer |
| 2) D. C 1 nimmt C 4 matt. | ziehen. |

Verfasser: J. Pospišil.

## XXXIV.



Diese weniger schöne als verzwickte Aufgabe ist für dich äußerst lehrreich, da sie sehr verschiedenartige Wendungen enthält und einen großen Ueberblick von dir verlangt. Zeige, was du gelernt, und prüfe genau, warum die nachstehende Lösung die einzig mögliche ist.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) T. H1 — H4. | 1) K. D4 — C5. |
| 2) S. F4 — D3 matt. | |
| 1) ..... | 1) K. D4 nimmt C4. |
| 2) T. B2 — C2 matt. | |
| 1) ..... | 1) K. D4 — C3. |
| 2) S. F4 — E2 matt. | |
| 1) ..... | 1) K. D4 — E5. |
| 2) S. F4 — H5 matt. | |
| 1) ..... | 1) K. D4 — E4. |
| 2) S. F4 — D5 matt. | |
| 1) ..... | 1) K. D4 — E3. |
| 2) T. B2 — E2 matt. | |
| 1) ..... | 1) C6 — C5. |
| 2) S. F4 — D5 matt. | |
| 1) ..... | 1) F3 nimmt G2. |
| 2) S. F4 — E6 matt. | |

Verfasser: A. F. Mackenzie.

Die 34 Aufgaben hast du zu wiederholen und zwar so oft, bis du sie ohne Hilfe des Schachbrettes beim bloßen Anblick der Diagramme mit Leichtigkeit zu lösen vermagst. Der Zweck ist nicht, diese zum Teil sehr schönen Aufgaben dem Gedächtnis einzuprägen, sondern der weit größere Zweck ist, daß du von einem Zuge, den du im Geiste thust, eine ebenso klare Vorstellung bekommst, als hättest du ihn auf dem Brette gethan.

## Dritter Abschnitt.

# Spieleröffnungen.

Ob du aber auch zu diesem Abschnitte übergehen kannst?

Nun, dein Auge soll geübt genug sein, wenn du bei den vier vorausgeschickten Spielen auf die Fragen, die an dich gethan werden, sogleich die richtige Antwort giebst.

Jetzt alle Steine aufgesetzt, wie S. 11 dir zeigt!

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) F 2 — F 3. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) G 2 — G 4. | |

Wie zieht Schwarz?

D. D 8 — H 4 † und matt.

Dieses sogen. Narrenmatt soll dir zu einer sehr nützlichen und darum weisen Uebung dienen. Drehe das Brett um, so daß du die schwarzen Steine vor dir hast. Schwarz soll anziehen und Weiß das Matt geben. Versuch's! Du verdienst großes Lob, wenn es dich weder stört, daß jetzt die Reihen in umgekehrter Ordnung vor dir liegen, noch der Umstand, daß du nicht mehr die Linie H, sondern die Linie A zur rechten Hand hast und nicht, wie vorhin, rechts, sondern links das Spiel eröffnen mußt.

Wie erſcheinen obige Züge aufgezeichnet, wenn Schwarz anzieht?

| ~~Weiß.~~ S. | ~~Schwarz.~~ W, |
|---|---|
| 1) F 7 — F 6. | 1) E 2 — E 4. |
| 2) G 7 — G 5. | 2) D. D 1 — H 5 † und matt. |

Du mußt frühzeitig ebenſogut mit den weißen als mit den ſchwarzen Steinen ſpielen lernen. Gewöhnſt du dich nur an eine Farbe, ſo wirſt du, wenn du einmal verſuchen mußt, mit einer andern zu ſpielen, dich ebenſo ungeſchickt anſtellen wie einer, der zum erſtenmale mit der linken Hand ſchreibt. Es giebt geſchickte Schachſpieler, die man nur dann mit Leichtigkeit beſiegt, wenn man ihnen die Farbe, an die ſie ſich gewöhnten und die ſie, ohne zu loſen, haben wollen, ſtreitig macht.

Jetzt nimm wieder die Weißen und ſieh, wie vorſichtig eine Niederlage macht.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) G 2 — G 3. | 1) D 7 — D 5. |
| 2) E 2 — E 3. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) S. G 1 — E 2. | 3) S. C 6 — E 5. |
| 4) D 2 — D 4. | |

Wie zieht Schwarz?

4) S. E 5 — F 3 † und matt.

Dieſes Spiel wiederhole! Du biſt Schwarz und ziehſt an.

---

## Das Schäfermatt.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) L. F 1 — C 4. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) D. D 1 — F 3. | 3) S. C 6 — D 4. |

Wie zieht Weiß auf diesen Zug, der zugleich die Dame und den Bauer C 2 angreift?

4) Dame F 3 nimmt F 7 † und matt.

Wiederholt! Schwarz zieht an.

---

Man fängt an, sich zu decken.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) L. F 1 — C 4. | 2) L. F 8 — C 5. |

Bis jetzt haben beide ganz gut gezogen.

| | |
|---|---|
| 3) D. D 1 — F 3. | 3) S. G 8 — H 6. Sehr klug und doch verkehrt! |

Kann nicht Weiß, wenn auch nicht im nächsten Zuge, diese Deckung zerstören?

| | |
|---|---|
| 4) D 2 — D 4. | 4) E 5 nimmt D 4. |

Wie zieht nun Weiß, um einen Offizier zu gewinnen oder im nächsten Zuge matt zu machen?

5) L. C 1 nimmt S. H 6.

Wohl sollte Schwarz im dritten Zuge den Springer ziehen, aber nur nicht auf H 6, sondern auf welches Feld?

Auf F 6.

Zu wiederholen. Schwarz zieht an.

---

Bei den nun folgenden Spieleröffnungen benutzen wir The Chess-Player's Handbook by Staunton Esq., London 1847. Aber warum nicht lieber das weit vortrefflichere Handbuch des Schachspiels von P. v. Bilguer und v. d. Lasa (Leipzig), von dem bereits eine Reihe Auflagen erschienen? Damit du nicht etwa auf den Gedanken kommst, du seiest bereits mit diesem Werke, dem Stolze deutscher Schachspieler, bekannt und bedürfest seiner nicht.

---

## Das Königsspringerspiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |

Dieser Zug ist von beiden Seiten der vortrefflichste, indem durch denselben zwei Offiziere, Dame und Läufer, frei werden. Es giebt aber Leute, die dir einen noch besseren zeigen, indem sie (regelwidrig) als ersten Zug zwei Bauern, den des Königs und der Dame, zwei Felder weit ziehen. Diese Geister aber sollen nicht dich, sondern du sollst sie belehren. Nur in dem guten Dorfe Ströbeck lässest du dergleichen Züge und andere Abweichungen von den Regeln des Schachs dir gefallen.

2) S. G1 — F3. Auf diesen Zug, von dem die Eröffnung ihren Namen hat, kann Schwarz vielerlei thun; er kann ebenfalls, wie Weiß, einen Bauer angreifen (z. B. durch S. G8 — F6) oder den angegriffenen Bauer E5 decken.

Auf wie vielerlei Weise kann das geschehen?

Auf sechserlei Weise: S. B8 — C6; D7 — D6; D. D8 — E7; D. D8 — F6; L. F8 — D6 und F7 — F6.

Der letzte Zug ist der schlechteste, wie du sehen sollst.

| | |
|---|---|
| | 2) F7 — F6. Was folgt? |
| 3) S. nimmt E5. | 3) F6 nimmt S. (viel besser, nicht nehmen). |
| 4) D. D1 — H5 †. | 4) G7 — G6. |
| 5) D. nimmt E5 †. | 5) D. D8 — E7. |
| 6) D. nimmt T. | 6) S. G8 — F6. |
| 7) D2 — D4 (am besten). | 7) D. nimmt E4 †. Was folgt? |
| 8) L. C1 — E3. | 8) D. nimmt C2. |
| 9) D. nimmt S. F6. | 9) D. nimmt B2. Was folgt? |
| 10) L. F1 — C4. | 10) L. F8 — B4 †. |
| 11) S. B1 — D2. | 11) D. nimmt T. †. |
| 12) K. E1 — E2. | 12) D. nimmt T. H1. |

Wie macht Weiß in zwei Zügen matt?

| | |
|---|---|
| 13) L. C4 — F7 †. | 13) K. E8 — F8. |
| 14) L. E3 — H6 † und matt. | |

Variante. Schwarz zieht im vierten Zuge den König.

Du wirst nicht mehr gefragt: „Was folgt?", sondern nur ein Gedankenstrich oder ein Fragezeichen macht dich auf den folgenden Zug aufmerksam. Letzteres fordert aber auch von dir, daß du den Zug findest. Bei — — hast du viel zu denken und bei ?? zwei Züge zu suchen.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) F7 — F6. |
| 3) S. nimmt E5. | 3) F6 nimmt S. E5. |
| 4) D. D1 — H5 †. | 4) K. E8 — E7. |
| 5) D. H5 nimmt E5 †. | 5) K. E7 — F7. ? |
| 6) L. F1 — C4 †. ? | 6) D7 — D5 (am besten). |
| 7) L. nimmt D5 †. | 7) K. F7 — G6. — —? |
| 8) H2 — H4. | 8) L. F8 — D6. ? |
| 9) H4 — H5 †. | 9) K. G6 — H6. ? |
| 10) D2 — D4 † aufgeb. | 10) G7 — G5. ? |
| 11) H5 nimmt G6 en passant † † aufgeb. | |
| | 10) K. nimmt G6. ? ? |
| 11) D. E5 — H5 †. | 11) K. G6 — G7. |
| 12) D. H5 — F7 † und matt. | |

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) F7 — F6. |
| 3) S. nimmt E5. | 3) F6 nimmt S. |
| 4) D. D1 — H5 †. | 4) G7 — G6. |
| 5) D. nimmt E5 †. | 5) D. D8 — E7. |
| 6) D. nimmt T. | 6) D. E7 u. E4 †. — —? |
| 7) K. E1 — D1 (am besten). | 7) D7 — D5. — |
| 8) L. F1 — B5 †. ? | 8) K. E8 — D8 (am besten). |

Zieht Schwarz vor, so verliert er die Dame durch T. H1 — E1.

| | |
|---|---|
| 9) T. H1 — E1. ? | 9) L. C8 — G4 †. |
| 10) F2 — F3. ? | |

Variante. Schwarz nimmt im dritten Zuge den Springer nicht.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) F 7 — F 6. |
| 3) S. nimmt E 5. ? | 3) D. D 8 — E 7. ? |
| 4) S. E 5 — F 3 (am beſten). | |

Denn was würde auf D. D 1 — H 5 † erfolgt ſein?

G 7 — G 6 und, wenn Weiß mit dem Springer den Bauer G 6 nimmt, Dame nimmt E 4 † und dann den Springer.

| | |
|---|---|
| | 4) D 7 — D 5. ? |
| 5) D 2 — D 3. | 5) D 5 nimmt E 4. |
| 6) D 3 nimmt E 4. | 6) D. nimmt E 4 †. ? |
| 7) L. F 1 — E 2. | 7) L. C 8 — F 5. — —? |
| 8) S. F 3 — D 4. ? | 8) S. B 8 — C 6. ? |
| 9) S. nimmt L. F 5. | 9) D. nimmt S. |
| 10) Rochiert. | 10) L. F 8 — D 6. ? |
| 11) L. E 2 — D 3. | |

Weiß hat eine vortreffliche Stellung.

---

Verteidigung durch den Läufer im zweiten Zuge.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) L. F 8 — D 6. |
| 3) L. F 1 — C 4. | 3) S. G 8 — F 6. |
| 4) D 2 — D 4. | 4) S. B 8 — C 6 (oder der Springer nimmt E 4. Dieſer Zug im folgenden Spiele). |
| 5) D 4 nimmt E 5. | 5) L. nimmt E 5. |
| 6) S. F 3 — G 5. | 6) Rochiert. |
| 7) F 2 — F 4. | 7) L. E 5 — D 4. |
| 8) E 4 — E 5. | 8) D. D 8 — E 7. |
| 9) D. D 1 — E 2. ? | 9) S. F 6 — E 8. |

10) L. C 4 — D 5. Weiß beabſichtigt durch dieſen Zug, den Springer zu nehmen.

Und was will er dann — —?

Mit der Dame auf E 4 gehen, um entweder auf H 7 Matt zu geben oder den Läufer D 4 zu nehmen.

| | | Darum: | |
|---|---|---|---|
| 11) | S. B 1 — C 3. | 10) | L. D 4 — B 6. |
| 12) | H 2 — H 4. | 11) | H 7 — H 6. —? |
| 13) | H 4 nimmt G 5. ? | 12) | H 6 nimmt S. |
| | | 13) | G 7 — G 6. |

Warum?

Damit die Dame nicht auf H 5 gehe.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 14) | G 2 — G 4. ? | 14) | S. E 8 — G 7. |
| 15) | D. E 2 — H 2. ? | 15) | S. G 7 — H 5. |
| 16) | G 4 nimmt S. | 16) | S. C 6 nimmt E 5. |
| 17) | F 4 nimmt S. | 17) | G 6 nimmt H 5. |
| 18) | D. nimmt H 5. | 18) | D. nimmt E 5 †. |
| 19) | S. C 3 — E 2. | 19) | D. E 5 — G 7. |
| 20) | G 5 — G 6. | 20) | D 7 — D 6. |
| 21) | G 6 nimmt F 7 †. | 21) | T. nimmt F 7. |
| 22) | L. nimmt T. †. | 22) | K. G 8 — F 8. |
| 23) | L. C 1 — H 6 u. s. w. | | |

| | Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | E 7 — E 5. |
| 2) | S. G 1 — F 3. | 2) | L. F 8 — D 6. |
| 3) | L. F 1 — C 4. | 3) | S. G 8 — F 6. |
| 4) | D 2 — D 4. | 4) | S. F 6 nimmt E 4. |
| 5) | D 4 nimmt E 5. | 5) | L. D 6 — C 5. ? |
| 6) | D. D 1 — D 5. | 6) | L. C 5 nimmt F 2 †. |
| 7) | K. E 1 — E 2. | 7) | Rochiert. |
| 8) | D. nimmt S. | 8) | L. F 2 — B 6. ? |
| 9) | S. F 3 — G 5. | 9) | G 7 — G 6. ? |
| 10) | T. H 1 — F 1. | 10) | D. D 8 — E 7. |

Nun wirst du dir schon zu helfen wissen.

Verteidigung durch D. D 8 — F 6 im zweiten Zuge.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) D. D 8 — F 6. |

Es taugt selten etwas, die Dame in den ersten Zügen ins Spiel zu bringen; nur zu bald wird sie von kleinen Offizieren und Bauern beunruhigt. Inzwischen giebt es auch Ausnahmen, wie du schon gesehen hast, und wer weiß, was die Dame hier bezweckt.

| | |
|---|---|
| 3) L. F 1 — C 4. | 3) D. F 6 — G 6. |

Siehst du die Ausnahme? Greift nicht die Dame zwei kostbare Bauern, E 4 und G 2, zugleich an? Was thun?

| | |
|---|---|
| 3) Rochiert. | 3) D. nimmt E 4 und greift den Läufer an. — ?? |
| 4) L. nimmt F 7 †. | 4) K. nimmt L.? |
| 5) S. F 3 — G 5 † und gewinnt die Dame und das Spiel. | |

---

Die Dame thut das nicht wieder, sondern überläßt ihrem Bauer die Verteidigung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) D 7 — D 6. Diese Verteidigung gehört zu den besseren. |
| 3) L. F 1 — C 4. | 3) C 7 — C 6. |
| 4) D 2 — D 4 (am besten). | 4) D 6 — D 5. |
| 5) E 4 nimmt D 5. | 5) E 5 — E 4. |
| 6) S. F 3 — E 5. | 6) C 6 nimmt D 5. |
| 7) L. C 4 — B 5 †. | 7) L. C 8 — D 7. |
| 8) S. nimmt L. | 8) S. nimmt S. |

Dieses Spiel steht gleich.

---

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) D 7 — D 6. |
| 3) D 2 — D 4 (anstatt Läufer auf C 4). | 3) S. G 8 — F 6. |
| 4) L. C 1 — G 5 bringt eine Figur ins Spiel, die zugleich Schwarz verhindert, den Bauer E 4 zu nehmen. | 4) L. C 8 — G 4. |
| 5) D 4 nimmt E 5. | |

Wird Schwarz E 5 wieder nehmen?

Nein; Weiß tauschte sogleich die Dame und gewönne wenigstens einen Bauer.

| | |
|---|---|
| | 5) L. nimmt S. F 3. |
| 6) D. nimmt L. | 6) D 6 nimmt E 5. |

Weiß greift nun mit der Dame einen Stein des Gegners an, etwa den Bauer E 5? Das wäre sehr schlecht, weil Schwarz mit dem Läufer deckte und nun rochieren könnte; nein, Weiß greift einen Stein an, bei dessen Deckung Schwarz sich nicht entwickeln kann.

| | |
|---|---|
| 7) D. F 3 — B 3. | 7) B 7 — B 6. ? |
| 8) L. F 1 — C 4. | 8) D. D 8 — D 7 (nicht auf E 7, damit der Springer F 6 und auch der Läufer gezogen werden könne). |
| 9) L. nimmt S. F 6. | 9) G 7 nimmt L. — ? |
| 10) S. B 1 — C 3. | 10) L. F 8 — G 7. ? |
| 11) T. A 1 — D 1. | 11) D. D 7 — E 7. |
| 12) L. C 4 — B 5 †. | 12) C 7 — C 6. |
| 13) S. C 3 — D 5. | |

Hier schließt Staunton mit der sehr richtigen Bemerkung: Weiß hat ein vortreffliches Spiel. Wir aber thun noch einige Züge:

| | |
|---|---|
| | 13) D. E 7 — B 7. |

Wie aber zieht nun Weiß? Eine zu schwere Frage für dich; sie sei dir leicht gemacht: Durch welchen Zug wird Schwarz gehindert, zu rochieren?

14) D. B 3 — A 3 (oder B 4). 14) C 6 nimmt L. — ?
15) D. A 3 — D 6. 15) D. B 7 — D 7 (am besten).
16) S. D 5 n. F 6 † (am besten). 15) L. nimmt S.
17) D. nimmt L. und gewinnt.

---

Verteidigung durch S. G 8 — F 6 im zweiten Zuge.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) S. G 8 — F 6. |
| 3) D 2 — D 4. | 3) E 5 nimmt D 4. |
| 4) E 4 — E 5. | 4) S. F 6 — E 4. |
| 5) S. F 3 nimmt D 4. | 5) D 7 — D 5. |
| 6) E 5 n. D 6 en passant. | 6) L. F 8 nimmt D 6. |
| 7) L. F 1 — C 4. | 7) L. D 6 — C 5. |
| 8) L. C 1 — E 3. | 8) Rochiert. |
| 9) Rochiert. | 9) S. B 8 — D 7. |

Dieses Spiel steht gleich.

---

Weiß schlägt im dritten Zuge.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) S. G 8 — F 6. |
| 3) S. nimmt E 5. | 3) S. nimmt E 4. |
| 4) D. D 1 — E 2. | |

Was erfolgt, wenn Schwarz den Springer zurückzieht?

S. E 5 — C 6 † aufgedeckt gewinnt die Dame. Darum:

| | |
|---|---|
| | 4) D. D 8 — E 7. |
| 5) D. nimmt S. —? | 5) D 7 — D 6. |

Weiß verliert ebenfalls die Dame, wenn er den Springer zurückzieht.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6) | D 2 — D 4. | 6) | F 7 — F 6. |
| 7) | F 2 — F 4. | 7) | S. B 8 — D 7. |

Warum säumte Schwarz, den Springer zu nehmen?

Weil er einen Bauer dabei verloren hätte.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8) | S. B 1 — C 3. | 8) | D 6 nimmt S. — ? |
| 9) | S. C 3 — D 5. | 9) | D. E 7 — D 6. ? |
| 10) | D 4 nimmt E 5. | 10) | F 6 nimmt E 5. |
| 11) | F 4 nimmt E 5. | | |

Wenn jetzt Schwarz mit dem Springer oder der Dame den Bauer nimmt, was folgt?

Nimmt der Springer, so ist derselbe verloren durch Läufer C 1 — F 4; nimmt aber die Dame, so erfolgt Damentausch, um dann mit dem Springer C 7 zu nehmen und den Turm zu gewinnen.

Darum: 11) D. D 6 — C 6. —?

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12) | L. F 1 — B 5. | 12) | D. C 6 — C 5. ? |
| 13) | B 2 — B 4. | | Die schwarze Dame ist verloren. |

Wie konnte Schwarz im zwölften Zuge das Spiel verlängern?

Wenn er die Dame auf G 6 gezogen hätte; aber Weiß nimmt mit dem Springer C 7 †, tauscht dann die Dame, worauf er den Turm A 8 gewinnt.

---

Der schwarze Springer nimmt nicht wieder im dritten Zuge.

| | Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | E 7 — E 5. |
| 2) | S. G 1 — F 3. | 2) | S. G 8 — F 6. |
| 3) | S. nimmt E 5. | 3) | D 7 — D 6. |
| 4) | S. E 5 — F 3. | 4) | S. nimmt E 4. |

Die folgenden Züge zeigen dir ein von beiden Seiten meiſterhaft ſich entwickelndes Spiel.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5) | D 2 — D 4. | 5) | D 6 — D 5. |
| 6) | L. F 1 — D 3. | 6) | L. F 8 — E 7. |
| 7) | Rochiert. | 7) | S. B 8 — C 6. |
| 8) | C 2 — C 4. | 8) | L. C 8 — E 6. |
| 9) | A 2 — A 3, um den Springer C 6 zu hindern, auf B 4 zu gehen. | | |
| | | 9) | Rochiert. |

So halten zwei Meiſter ſich die Wage. Und wenn auch das dich intereſſiert, ſo biſt du auf dem rechten Wege.

---

Verteidigung durch D 7 — D 5 im zweiten Zuge.

| | Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | E 7 — E 5. |
| 2) | S. G 1 — F 3. | 2) | D 7 — D 5. |
| 3) | E 4 nimmt D 5 (am beſten). | 3) | D. nimmt D 5. |
| 4) | S. B 1 — C 3. | 4) | D. D 5 — E 6. |
| 5) | L. F 1 — B 5 †. Ein ſehr guter Zug, denn Weiß will rochieren. Aber wenn Schwarz den Bauer C 7 vorzieht? Deſto beſſer. Denn dann geht der Läufer auf A 4, um im nächſten Zuge auf B 3 die Dame anzugreifen. | | |
| | | Darum: 5) | L. C 8 — D 7. |
| 6) | Rochiert. | 6) | L. nimmt L. |
| 7) | S. nimmt L. | 7) | L. F 8 — D 6. ? |
| 8) | T. F 1 — E 1. | 8) | F 7 — F 6. ? |
| 9) | D 2 — D 4. | 9) | C 7 — C 6. ? |
| 10) | D 4 nimmt E 5. | | |

Weiß muß gewinnen.

---

Verteidigung durch S. B 8 — C 6 im zweiten Zuge.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) S. B 8 — C 6. Dies und S. G 8 — F 6 gelten für die besten Gegenzüge. |
| 3) L. F 1 — C 4. | 3) L. F 8 — C 5. |
| 4) C 2 — C 3, um dann D 2 — D 4 zu ziehen, den schwarzen Bauer, der den weißen schlägt, mit C 3 wieder zu nehmen und die beiden Mittelbauern zu verbinden. Diese Verbindung, in der Regel sehr vorteilhaft, sucht Schwarz zu verhindern. | 4) S. G 8 — F 6 (am besten). |
| 5) D 2 — D 4. | 5) E 5 nimmt D 4. |

Schlüge nun C 3 den Bauer, so folgte L. C 5 — B 4 † und darauf S. F 6 nimmt E 4. Darum:

6) E 4 — E 5. Zieht nun Schwarz die Dame auf E 7, so rochiert Weiß; zieht aber Schwarz den Springer auf G 4, so folgt C 3 nimmt D 4 oder Läufer nimmt F 7 †, um dann durch S. F 3 — G 5 † zu geben und mit der Dame den Springer G 4 zu nehmen. Dennoch hat Schwarz einen guten Zug. —?

6) D 7 — D 5.

Schlägt nun Weiß en passant, so nimmt die Dame wieder; schlägt aber E 5 den Springer, um dann auch G 7 zu nehmen, so nimmt D 5 den Läufer und zieht dann den Turm auf G 8. Mag Weiß diesen Bauer durch L. C 1 — H 6 decken, Schwarz kann sein Spiel trefflich entwickeln. Darum:

| | |
|---|---|
| 7) L. C 4 — B 5. | 7) S. F 6 — E 4. |
| 8) L. nimmt S. C 6 †. | 8) B 7 nimmt L. |
| 9) C 3 nimmt D 4. | 9) L. C 5 — B 6. |
| 10) Rochiert. | 10) L. C 8 — G 4. |
| 11) L. C 1 — E 3. | 11) Rochiert. |

Das Spiel steht ungefähr gleich.

## Variante.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) L. F 1 — C 4. | 3) L. F 8 — C 5. |
| 4) C 2 — C 3. | 4) S. G 8 — F 6. |
| 5) D 2 — D 4. | 5) E 5 nimmt D 4. |
| 6) E 4 — E 5. | 6) S. F 6 — E 4 (anſtatt D 7 — D 5). ? |
| 7) L. C 4 — D 5. —? | 7) S. E 4 nimmt F 2. |
| 8) K. nimmt S. ? | 8) D 4 nimmt C 3 † aufgedeckt. |
| 9) K. F 2 — G 3. Für den König ein kecker Schritt; er thut ihn, um den Turm nicht zu verſperren. | |
| | 9) C 3 nimmt B 2. |
| 10) L. nimmt B 2. | 10) S. C 6 — E 7. —? |
| 11) D. D 1 — C 2. | 11) D 7 — D 6. |
| 12) L. D 5 — E 4. | 12) S. E 7 — G 6. |
| 13) S. B 1 — D 2. | 13) C 7 — C 6. |
| 14) T. A 1 — D 1. | |

Obgleich Weiß eine Figur mehr hat, ſo fragt ſich's doch ſehr, ob er, bei der üblen Stellung ſeines Königs, gewinnen müſſe.

---

## Weiß rochiert im vierten Zuge.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) L. F 1 — C 4. | 3) L. F 8 — C 5. |
| 4) Rochiert. | 4) D 7 — D 6. Dies iſt der beſte Zug, den Schwarz thun kann. |
| 5) C 2 — C 3. | 5) L. C 8 — G 4, um den Zug D 2 — D 4 zu verhindern, denn Weiß könnte nur mit dem Bauer, nicht auch mit dem Springer |

F 3 wieder schlagen. Allein, Schwarz ist in eine Falle gegangen; denn der Zug C 2 — C 3 ist noch in anderer Hinsicht ein vortrefflicher. — ??

| | | |
|---|---|---|
| 6) | D. D 1 — B 3. | 6) L. nimmt S. (oder A). |
| 7) | L. nimmt F 7 †. | 7) K. E 8 — F 8. |
| 8) | G 2 nimmt F 3. | 8) D. D 8 — F 6. |
| 9) | L. F 7 — H 5. | 9) G 7 — G 6. |
| 10) | L. H 5 — G 4. | 10) B 7 — B 6. |
| 11) | D. B 3 — D 1. | |

Weiß steht besser.

---

### Variante.

Die obigen sechs Züge.

| | | |
|---|---|---|
| | | (A) 6) D. D 8 — D 7 (anstatt L. nimmt S.). |
| 7) | D. B 3 nimmt B 7. | 7) T. A 8 — B 8. |
| 8) | D. B 7 — A 6. | 8) L. nimmt S. F 3. |
| 9) | G 2 nimmt L. F 3. | 9) T. B 8 — B 6. |
| 10) | D. A 6 — A 4. | 10) D. D 7 — H 3. |
| 11) | L. C 4 — E 2 (am besten). | |

Weiß hat bei einer bessern Stellung einen Bauer mehr.

---

Verteidigung durch S. B 8 im zweiten und S. G 8 im dritten Zuge.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | S. G 1 — F 3. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) | L. F 1 — C 4. | 3) S. G 8 — F 6. |
| 4) | S. F 3 — G 5. | 4) D 7 — D 5. |
| 5) | E 4 nimmt D 5. | 5) S. nimmt D 5. |

Anstatt dieses Zuges kann der Springer C 6 auf A 5 den Läufer angreifen, worauf Weiß mit dem Läufer auf B 5 † giebt.

| | |
|---|---|
| 6) S. nimmt F 7. | 6) K. nimmt S. |
| 7) D. D 1 — F 3 †. ? | 7) K. F 7 — E 6. |
| 8) S. B 1 — C 3. | 8) S. C 6 — B 4 (oder A). |
| 9) D. F 3 — E 4. | 9) C 7 — C 6. |
| 10) D 2 — D 4. | 10) D. D 8 — D 6. ? |
| 11) F 2 — F 4. | 11) B 7 — B 5. |
| 12) F 4 nimmt E 5. | 12) D. D 6 — D 7. — — ? |
| 13) Rochiert. | 13) B 5 nimmt Läufer. |

Wie zieht nun Weiß, um dann im nächsten Zuge Matt zu geben?

L. C 1 — G 5.

Nur durch Aufopferung des Springers auf F 4 und der Dame auf D 4 (beide von der weißen Dame genommen) kann Schwarz das Matt um mehrere Züge aufhalten.

---

## Variante.

Die obigen acht Züge.

| | |
|---|---|
| | (A) 8) S. C 6 — E 7. |
| 9) D 2 — D 4. | 9) C 7 — C 6. |
| 10) L. C 1 — G 5. | 10) H 7 — H 6. Zieht Schwarz, anstatt dieses Zuges, E 5 nimmt D 4, so rochiert Weiß nach C 1. |
| 11) L. nimmt S. E 7. | 11) L. nimmt L. |
| 12) Rochiert nach C 1. | 12) T. H 8 — F 8. ? |
| 13) D. F 3 — E 4. | 13) D. D 8 — D 6. ? |
| 14) T. H 1 — E 1. | 14) T. F 8 — F 5. ? |
| 15) G 2 — G 4. | 15) L. E 7 — G 5 †. |
| 16) K. C 1 — B 1. | 16) T. F 5 — F 4. — ? |
| 17) D. E 4 — H 7. | 17) L. G 5 — F 6. ? |
| 18) D 4 nimmt E 5. | 18) L. nimmt E 5. |

19) L. C4 nimmt S. D5 †. 19) C6 nimmt L. ?
20) S. nimmt D5. 20) D. nimmt S. ?
21) D. H7 — G8 †. 21) T. F4 — F7. ?
22) T. nimmt D. u. s. w.

---

Weiß zieht im dritten Zuge D2 — D4.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1) | E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) | S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) | D2 — D4. | 3) S. nimmt D4. |
| 4) | S. nimmt S., kann ebensogut den Bauer E5 nehmen. | 4) E5 nimmt S. |
| 5) | D. nimmt D4. | 5) S. G8 — E7. |
| 6) | L. F1 — C4. | 6) S. E7 — C6. |
| 7) | D. D4 — D3 | 7) D. D8 — F6 (am besten). |
| 8) | Rochiert. | 8) L. F8 — E7. |

Wohl hat Weiß rochiert, und fünf seiner Offiziere nebst einem Bauer stehen zum Angriff bereit, während Schwarz erst rochieren will und nur drei Offiziere im Spiele hat; dennoch ist die bessere Stellung von Weiß von keiner großen Bedeutung.

---

Weiß nimmt im vierten Zuge E5.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1) | E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) | S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) | D2 — D4. | 3) S. nimmt D4. |
| 4) | S. nimmt E5 (anst. S.). | 4) S. D4 — E6. |
| 5) | L. F1 — C4. | 5) D7 — D6 (oder A). |
| 6) | L. C4 — B5 †. | 6) C7 — C6 (am besten)? |
| 7) | S. nimmt C6. | 7) B7 nimmt S. |
| 8) | L. nimmt C6 † und gewinnt den Turm gegen zwei leichte Offiziere und zwei Bauern, ein vorteilhafter Tausch. | |

---

### Variante.

Die obigen fünf Züge.

(A) 5) S. G8 — F6.

Du ſiehſt, daß auch F7 — F6 ein ſchlechter Zug wäre, da die Dame auf H5 † geben und der Springer den vorziehenden Bauer nehmen könnte.

| | |
|---|---|
| 6) Rochiert. | 6) D7 — D6. |
| 7) S. E5 — G4. | 7) L. F8 — E7. |

Weiß ſteht gut; willſt du ihn aber noch viel beſſer ſtehen ſehen, ſo ſtelle den Läufer von E7 auf F8, den Bauer von D6 auf D7, den weißen Springer von G4 auf E5 zurück und laß Schwarz (anſtatt D7 — D6) ziehen:

| | |
|---|---|
| | 6) S. nimmt E4 — —?? |
| 7) S. E5 nimmt F7. | 7) K. nimmt S.? |
| 8) L. nimmt S. E6 †. | 8) K. nimmt L. |

Warum nimmt Schwarz nicht mit D7 den Läufer?

Um nicht die Dame zu verlieren.

9) D. D1 — G4 † u. ſ. w.

---

Weiß zieht im vierten Zuge L. F1 — C4.

| | |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) D2 — D4. | 3) E5 nimmt D4. |
| 4) L. F1 — C4. | 4) L. F8 — C5. |

Weiß hat den Bauer nicht wiedergenommen, der nun auch, gedeckt vom Läufer, nicht zu nehmen iſt. So hat Weiß einen Bauer verloren, durch den Läuferzug aber, dem die Rochade folgen kann, einen ſtarken Angriff erlangt.

| | |
|---|---|
| 5) Rochiert. | 5) D7 — D6. |
| 6) C2 — C3. | 6) D4 nimmt C3; beſſer war D4 — D3, weil der Springer nimmt und [illegible]riff verſtärkt. |

| | | |
|---|---|---|
| 7) | S. B 1 nimmt C 3. | 7) L. C 8 — E 6. Besser, wenn auch nicht gut, war: S. G 8 — E 7. Zieht darauf Weiß S. F 3 — G 5, so folgt: S. C 6 — E 5. |
| 8) | L. nimmt L. | 8) F 7 nimmt L. |
| 9) | S. F 3 — G 5. | 9) D. D 8 — D 7. ? |
| 10) | D. D 1 — H 5 †. | 10) G 7 — G 6. ? |
| 11) | D. H 5 — G 4. | 11) E 6 — E 5. ? |
| 12) | S. G 5 — E 6. | 12) S. G 8 — F 6. ? |
| 13) | D. G 4 — H 3. | 13) K. E 8 — E 7. ? |
| 14) | S. C 3 — D 5 †. | 14) S. nimmt S. |
| 15) | E 4 nimmt S. u. s. w. | |

---

Schwarz giebt im vierten Zuge †.

| | | |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | S. G 1 — F 3. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) | D 2 — D 4. | 3) E 5 nimmt D 4. |
| 4) | L. F 1 — C 4. | 4) L. F 8 — B 4 †. |
| 5) | C 2 — C 3. | 5) D 4 nimmt C 3. |
| 6) | Rochiert. | 6) C 3 nimmt B 2. |

Besser war: C 3 — C 2 und die Dame schlagen lassen. Warum?

Weil die Dame auf C 2 nicht besser steht, der Läufer aber auf B 2 einen neuen gefährlichen Angriff auf G 7 bekommt.

7) L. nimmt B 2.

Wie läßt sich G 7 decken?

Durch den König oder durch den Läufer auf F 8; durch F 7 — F 6 oder S. G 8 — F 6.

Das letzte ist das Schlechteste:

| | | |
|---|---|---|
| | | 7) S. G 8 — F 6. ? |
| 8) | S. F 3 — G 5. | 8) Rochiert. |
| 9) | E 4 — E 5. | 9) S. F 6 — G 4. |

Warum zieht Schwarz den Springer nicht auf E 8?

Weil dann die Dame auf H 5 geht und den Angriff F 7 verstärkt, während sie mit einem Matt auf H 7 droht.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10) | D. nimmt S. ? | 10) | D 7 — D 5. —? |
| 11) | E 5 — E 6. | 11) | D 5 nimmt L. C 4. ? |
| 12) | S. nimmt F 7. | 12) | T. nimmt S. |
| 13) | E 6 nimmt T. †. | 13) | K. nimmt F 7. |
| 14) | D. nimmt G 7 † und gewinnt. | | |

---

Die obigen sieben Züge.

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 7) | L. B 4 — F 8 (nach Staunton am besten). |
| 8) | S. B 1 — C 3. | 8) | S. G 8 — H 6. |
| 9) | E 4 — E 5. | 9) | L. F 8 — E 7. |
| 10) | S. C 3 — E 4. | 10) | Rochiert. |
| 11) | D. D 1 — D 2, um den Springer H 6 nehmen zu können, wenn G 7 ihn nicht mehr deckt. | | |
| | | 11) | D 7 — D 6. — —? |
| 12) | S. E 4 — F 6 †. Hier schließt Staunton mit den Worten: Weiß hat einen vortrefflichen Angriff (an excellent attack). | | |

Diesen sollst du, ehe dir geholfen wird, fortsetzen, was dir gelingen wird, wenn du weißt, was Bauern zu bedeuten haben.

Hier hast du den Stand der Steine. (Diagr. S. 201.)

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| | 12) | G 7 nimmt S. F 6. |
| 13) D. nimmt S. | 13) | F 6 nimmt E 5. |

Kann Weiß L. C 4 — D 3 ziehen, um mit der Dame auf H 7 matt zu machen?

Nein, es folgte F 7 — F 5, und Schwarz stände sehr gut.

14) T. A 1 — D 1. Weiß hat die Absicht, mit dem Springer den Bauer E 5 zu nehmen. Schlägt der Springer, so nimmt ihn der Läufer B 2, um entweder auf G 7 matt zu machen oder die Dame zu gewinnen.

Schwarz, dem der Springer F 6 † geboten, vollendet den zwölften Zug.

Kann Schwarz auf diesen Turmzug L. E 7 — F 6 ziehen?

Nein, denn dann zöge Weiß: L. C 4 — D 3, um unfehlbar mit der Dame auf H 7 matt zu machen.

14) L. C 8 — G 4, um den Turm nehmen zu können, wenn der Springer den Bauer nimmt. Dennoch:

15) S. F 3 nimmt E 5. Schwarz ſieht wohl, daß er verloren iſt, wenn er Turm oder Springer nimmt; doch halt! er greift die Dame an, die rettungslos verloren iſt:

15) L. E 7 — G 5 —??

16) S. E 5 nimmt F 7.

Was folgt, wenn der Turm den Springer nimmt?

D. H 6 — G 7 † und matt.

Aber wenn der Läufer die Dame nimmt?

S. F 7 nimmt L. H 6 † † und matt.

Alſo Staunton ſetzt voraus, daß jeder dieſe Züge finden werde. Nein, er ſetzt voraus, niemand werde beim Blicke auf die Bauern, die Schwarz hat, ſo verkehrt ziehen, wie von beiden Seiten hier gezogen worden iſt. Setze nun von neuem die Diagrammſtellung auf!

12) G 7 nimmt S.

13) D. nimmt S. (ſchlecht). 13) F 6 nimmt E 5.

14) T. A 1 — D 1.

Hierauf zog Schwarz ſehr ſchlecht den Läufer G 4.

Wohin aber muß er ziehen, um dem Angriff des Springers F 3 und des Läufers B 2 auf den Bauer zu begegnen?

Er muß den Läufer C 8 auf D 7 ziehen.

Verſtärkt aber Weiß den Angriff durch T. F 1 — E 1, ſo zieht Schwarz den König G 8 — H 8. Warum?

Um mit F 7 — F 6 zu decken oder um den Turm auf G 8 zu ziehen.

Schwarz ſteht gut.

Die Diagrammstellung aufgesetzt! Weiß zieht besser.

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| | (A) 12) | G 7 nimmt S. |
| 13) | E 5 nimmt D 6. | 13) S. H 6 — F 5. |
| 14) | D 6 nimmt L. E 7. | 14) D. nimmt E 7. —? |

(Sehr schlecht zöge nun Weiß, wenn er die Dame mit einem der Türme angreifen wollte und dem Schwarzen Gelegenheit gäbe, den Läufer C 8 und den Turm A 8 ins Spiel zu bringen.)

| | | |
|---|---|---|
| 15) | G 2 — G 4. —? | 15) D. E 7 — E 4. —? |

Greift nicht die schwarze Dame den Springer und zugleich den Bauer an, um dann † zu geben?

Was soll Weiß thun? Er soll die Dame zwingen, † zu geben:

| | |
|---|---|
| 16) L. C 4 — D 5. | 16) D. E 4 nimmt G 4 †. |
| 17) K. G 1 — H 1. | 17) D. G 4 — H 5. |
| 18) L. B 2 nimmt F 6. | 18) S. F 5 — G 7. |
| 19) T. F 1 — G 1. | 19) L. C 8 — G 4. |
| 20) T. nimmt L. | 20) D. nimmt T. |
| 21) T. A 1 — G 1 u. s. w. | |

---

| | | |
|---|---|---|
| | (B) 12) | G 7 nimmt S. |
| 13) | E 5 — D 6. | 13) D. nimmt D 6. |
| 14) | D. nimmt S. H 6. | 14) S. C 6 — E 5. |

Nimmt Weiß diesen Springer sogleich, so nimmt Schwarz mit F 6 wieder und bekommt ein freies Spiel.

| | |
|---|---|
| 15) T. A 1 — D 1. | 15) D. D 6 — B 4.? |
| 16) S. nimmt S. E 5. | |

Was folgt, wenn F 6 den Springer oder die Dame den Läufer B 2 nimmt?

Im ersten Falle: L. B 2 nimmt den Bauer, um dann mit der Dame auf G 7 Matt zu geben; im zweiten Falle: T. D 1 — D 3, um auf G 3 † zu geben.

16) L. C8 — F5. ?
17) T. D1 — D3. 17) L. nimmt T.?
18) L. nimmt L. D3. 18) F6 — F5.
19) L. nimmt F5. 19) D. B4 — H4. ??
20) L. nimmt H7 †. 20) K. G8 — H8.
21) S. giebt † † und matt.

---

(C) 12) K. G8 — H8.

13) S. F6 — D5. Soll Schwarz mit dem Bauer den Bauer E5 nehmen? Weiß nimmt mit dem Springer und, wird derselbe von dem Schwarzen geschlagen, mit dem Läufer B2 wieder. Hier steht Schwarz in einer doppelten Gefahr: entweder nimmt Weiß mit der Dame den Springer H6, oder der Läufer E5 nimmt C7 und greift die Dame an. Darum:

13) S. H6 — G4.

14) E5 nimmt D6. 14) L. nimmt D6.
15) T. F1 — E1. Dieser Zug hat den Zweck, daß der Springer G4, den Weiß durch H2 — H3 angreifen will, nicht auf E5 gehe.

15) L. D6 — B4.

Schwarz beabsichtigt, die Dame oder den gefährlichen Läufer B2 zu tauschen, hätte aber besser gethan, F7 — F6 zu ziehen, denn Weiß gewinnt sogleich einen Bauer und die bessere Stellung. — ?

16) L. B2 nimmt G7 †. 16) K. nimmt L.
17) D. D2 — B2 †, und im nächsten Zuge nimmt der Springer den Läufer B4. Dennoch hat Weiß, und zwar im 13. Zuge, schlecht gezogen.

---

(D) 12) K. G8 — H8. —?

13) T. A1 — D1. Das ist der rechte Zug, der den Angriff fortsetzt.

Folgende hübsche Partie, die 1858 in der italienischen Oper in Paris während der Aufführung des „Barbiers von Sevilla“ gespielt wurde, macht dich mit dem Amerikaner Paul Morphy bekannt, der durch sein geistvolles und ideenreiches Spiel bei seinem Erscheinen in der Schachwelt ungeheures Aufsehen erregte.

| Weiß: Paul Morphy. | Schwarz: Herzog Karl von Braunschweig und Graf Isouard. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) D7 — D6. |
| 3) D2 — D4. | 3) L. C8 — G4. |
| 4) D4 nimmt E5. | 4) L. G4 nimmt F3. |
| 5) D. D1 nimmt F3. | 5) D6 nimmt E5. |
| 6) L. F1 — C4. | 6) S. G8 — F6. |

Es ist besser für Schwarz, die Dame nach F6 zu spielen.

| | |
|---|---|
| 7) D. F3 — B3. | 7) D. D8 — E7. ? |
| 8) S. B1 — C3. | |

Morphy verschmäht es, den Bauer B7 zu nehmen, um Schwarz nicht Gelegenheit zum Damentausch durch 8) D. E7 — B4 † zu bieten.

| | |
|---|---|
| | 8) C7 — C6. |
| 9) L. C1 — G5. | 9) B7 — B5. ? |
| 10) S. C3 nimmt B5. — —? | 10) C6 nimmt B5. |
| 11) L. C4 nimmt B5 †. | 11) S. B8 — D7. |
| 12) O — O — O. | |

Was bedeutet die Bezeichnung O — O — O?

Du weißt es schon, es heißt rochiert nach der Damenseite.

| | |
|---|---|
| | 12) T. A8 — D8. |
| 13) T. D1 nimmt D7. ? | 13) T. D8 nimmt D7. |
| 14) T. H1 — D1. | 14) D. E7 — E6. ? |
| 15) L. B5 nimmt D7 †. | 15) S. F6 nimmt D7. |
| 16) D. B3 — B8 †. ? | 16) S. D7 nimmt B8. |
| 17) T. D1 — D8 und matt. | |

| Weiß: Prinz Dadian von Mingrelien. | Schwarz: Bitcham. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) L. F1 — C4. | 3) S. G8 — F6. |
| 4) D2 — D4. | 4) E5 nimmt D4. |
| 5) Rochiert. | 5) S. F6 nimmt E4. |
| 6) T. F1 — E1. | 6) D7 — D5. |
| 7) L. C4 nimmt D5. | 7) D. D8 nimmt D5. |
| 8) S. B1 — C3. | 8) D. D5 — C4. |
| 9) T. E1 nimmt E4 †. | 9) L. C8 — E6. |
| 10) L. C1 — G5. | 10) L. F8 — C5. ? |
| 11) S. F3 — D2. | 11) D. C4 — A6. |
| 12) S. D2 — B3. | 12) L. C5 — B6. |
| 13) S. C3 — D5. | 13) H7 — H6. ? |

Die folgenden Wendungen sind glänzend und reizvoll, sie werden dir viel Vergnügen bieten, du mußt aber die Bedeutung jedes Zuges zu erforschen suchen. Häufig stößt du bei derartigen Untersuchungen auf noch überraschendere Feinheiten, als sie in der Partie selbst vorkommen. Die nachfolgenden Anmerkungen mögen dir das Verfahren, das du in anderen Fällen in interessanten Stellungen selbständig anwenden mußt, andeuten.

| | |
|---|---|
| 14) S. B3 — C5. | 14) D. A6 — B5. |

Warum der Springer nicht genommen werden darf, wirst du leicht finden.

| | |
|---|---|
| 15) T. E4 nimmt E6 †. | 15) K. E8 — F8. |

Der Turm darf nicht geschlagen werden, denn Weiß würde durch 16) D. D1 — H5 †, 16) K. E8 — F8, 17) S. C5 nimmt E6 †, 17) K. F8 — G8, 18) S. D5 — F6 †, 18) G7 nimmt F6, 19) D. H5 — G6 das Matt erzwingen.

| | |
|---|---|
| 16) S. C5 — D7 †. | 16) K. F8 — G8. |
| 17) D. D1 — G4. — — ?? | |

Ein großartiger Zug, den du erst recht würdigen kannst, wenn du dir klar wirst, daß Schwarz keine der drei angegriffenen Steine schlagen darf. Ueberzeuge dich selbst! Schwarz zieht 17) H6 nimmt G5, 18) D. G4 nimmt G5, 18) F7 nimmt E6 (der weiße Springer drohte auf F6 Matt zu geben), 18) S. D5 — F6 † und gewinnt die schwarze Dame, oder Schwarz zieht 17) F7 nimmt E6, 18) D. G4 nimmt E6 †, 18) K. G8 — H7, 19) S. D7 — F6 †, 19) K. H7 — G6 (am besten), 20) S. D5 — F4 †, 20) K. G6 nimmt G5, 21) S. F6 — E4 †, 21) K. G5 nimmt F4, 22) G2 — G3 †, 22) K. F4 — F3, 23) S. E4 — D2 † und matt, oder Schwarz zieht 17) D. B5 nimmt D5, 18) S. D7 — F6 †, 18) G7 nimmt F6, 19) L. G5 nimmt F6 † und muß gewinnen.

| | |
|---|---|
| | 17) H6 — H5. |
| 18) S. D5 — F6 †. | 18) G7 nimmt F6. |
| 19) L. G5 — H6 †. — ? | 19) D. B5 — G5. |
| 20) S. D7 nimmt F6 und matt. | |

Schwarz konnte auch 19) H5 nimmt G4 spielen, der Springer hätte immer auf F6 matt gesetzt.

---

Die folgende Partie wurde von beiden Spielern ohne Ansicht des Brettes gespielt. Das sogenannte Blindlingsspiel, das mit Recht vom Publikum viel bewundert wird, ist eine besondere Kunst. Es giebt Schachmeister, die eine große Anzahl von Partien gleichzeitig blindlings spielen. Eine Zeit lang war es J. H Zukertort, der auf diesem Gebiete das bedeutendste Resultat (sechzehn gleichzeitige Blindlingspartien) erzielte. Jetzt hat ihn der Amerikaner H. N. Pillsbury, der es bis auf zwanzig solcher Partien brachte, überflügelt. Du wirst zunächst die Hände über dem Kopfe zusammenschlagen und fragen: Wie ist dies möglich? Möglich ist es, wie du siehst, aber äußerst anstrengend für den Blindlingsspieler und deshalb eine häufigere Wiederholung derartiger Kunststücke im Interesse der Gesundheit zu vermeiden.

Auch du wirst, wenn du länger Schach spielst, dir zum mindesten eine große Reihe von Zügen im Gedächtnis behalten können; jeder gute Schachspieler muß hierzu in der Lage sein, wenn er eine tiefdurchdachte und weitblickende Kombination berechnen will.

| Weiß: Arnold. | Schwarz: M. Tschigorin. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) ♘. G1 — F3. | 2) ♘. B8 — C6. |
| 3) ♗. F1 — C4. | 3) ♘. G8 — F6. |
| 4) ♘. F3 — G5. | 4) D7 — D5. |
| 5) E4 nimmt D5. | 5) ♘. C6 — A5. |

Dieser Fortsetzung für Schwarz wird in der neueren Zeit vor 5) ♘. F6 nimmt D5, mit der du dich bereits eingehend befaßt hast, der Vorzug gegeben.

| | |
|---|---|
| 6) ♗. C4 — B5 †. | 6) C7 — C6. |
| 7) D5 nimmt C6. | 7) B7 nimmt C6. |
| 8) ♗. B5 — E2. | 8) H7 — H6. |
| 9) ♘. G5 — F3. | 9) E5 — E4. |
| 10) ♘. F3 — E5. | 10) ♕. D8 — C7. |
| 11) F2 — F4. | 11) ♗. F8 — D6. |
| 12) D2 — D4. | 12) Rochiert. |
| 13) Rochiert. | 13) C6 — C5. |
| 14) C2 — C3. | 14) ♖. A8 — B8. |
| 15) ♘. B1 — A3. ?? | 15) C5 nimmt D4. |
| 16) ♘. A3 — B5. | 16) ♖. B8 nimmt B5. |
| 17) ♗. E2 nimmt B5. | 17) ♕. C7 — B6. |
| 18) A2 — A4. | 18) D4 — D3 †. |
| 19) ♔. G1 — H1. | 19) A7 — A6. |
| 20) ♘. E5 — C4. | 20) ♘. A5 nimmt C4. |
| 21) ♗. B5 nimmt C4. | 21) ♗. C8 — G4. |
| 22) A4 — A5. | 22) ♕. B6 — A7. |
| 23) ♕. D1 — A4. | 23) ♗. G4 — E2. |
| 24) ♖. F1 — E1. | 24) ♘. F6 — G4. |
| 25) H2 — H3. | 25) ♕. A7 — F2. ? |

| | |
|---|---|
| 26) L. C1 — D2. | 26) L. D6 — C5. |
| 27) L. C4 nimmt F7 †. ? | 27) T. F8 nimmt F7. |
| 28) D. A4 — E8 †. | 28) K. G8 — H7. ? |
| 29) D. E8 nimmt F7. — — ? | 29) D. F2 nimmt G2 †. |
| 30) K. H1 nimmt G2. | 30) L. E2 — F3 †. |
| 31) K. G2 — F1. | 31) S. G4 — H2 und matt. |

Auch wenn im 31. Zuge der König nach G3 gegangen wäre, konntest du sofort Matt sagen.

---

Napoleon I. ist ein guter Schachspieler gewesen. Auch Napoleon III. liebte das Schachspiel sehr und verkehrte häufig in dem berühmten Café de la Régence in Paris, dem Sammelplatz der Pariser Schachfreunde. Ehe du dich wieder an das weitere Studium der Eröffnungen machst, sollst du noch eine niedliche Partie sehen, die der große französische Kaiser kurz vor seinem Tode in St. Helena gespielt haben soll.

| Weiß: Napoleon I. | Schwarz: General Bertrand. |
|---|---|
| 1) S. G1 — F3. | 1) E7 — E5. |
| 2) E2 — E4. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) D2 — D4. | 3) S. C6 nimmt D4. |
| 4) S. F3 nimmt D4. | 4) E5 nimmt D4. |
| 5) L. F1 — C4. | 5) L. F8 — C5. |
| 6) C2 — C3. | 6) D. D8 — E7. |
| 7) Rochiert. | 7) D. E7 — E5. |

Was Schwarz mit diesem Zuge beabsichtigt, zeigt dir der weitere Verlauf der Partie; das ganze Manöver ist aber nicht gut, da Weiß einen gefährlichen Angriff erhält.

| | |
|---|---|
| 8) F2 — F4. | 8) D4 nimmt C3 †. |
| 9) K. G1 — H1. | 9) C3 nimmt B2. |
| 10) L. C4 nimmt F7 †. ? | 10) K. E8 — D8. |
| 11) F4 nimmt E5. | 11) B2 nimmt A1 Dame. |
| 12) L. F7 nimmt G8. | 12) L. C5 — E7. ? |
| 13) D. D1 — B3. | 13) A7 — A5. |

Hier müßte die ſchwarze Dame, die auf einem verlorenen Poſten ſteht, wieder herangezogen werden; es ſollte 13) D. A 1 nimmt E 5 geſchehen.

| | |
|---|---|
| 14) T. F 1 — F 8 †. | 14) L. E 7 nimmt F 8 †. |
| 15) L. C 1 — G 5 †. | 15) L. F 8 — E 7. |
| 16) L. G 5 nimmt E 7 †. | 16) K. D 8 nimmt E 7. |
| 17) D. B 3 — F 7 †. | 17) K. E 7 — D 8. |
| 18) D. F 7 — F 8 † und matt. | |

## Das Königsläuferſpiel.

| | |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) L. F 1 — C 4. Dieſer Zug, von dem das Spiel ſeinen Namen hat und den man ſonſt für den beſten hielt, iſt nicht ſo ſtark, hat auch kein ſo lebendiges Spiel zur Folge als S. G 1 — F 3. Selten ſieht man daher Schachkenner in ein Läuferſpiel verwickelt; deſto häufiger aber ſpielen es diejenigen, die nur mit einer Spieleröffnung vertraut ſind. Mit ſolchen kommſt du am meiſten zuſammen. Darum wiſſe, daß du dich am beſten verteidigſt, wenn du ziehſt: | 2) S. G 8 — F 6. |
| 3) D 2 — D 3. | 3) L. F 8 — C 5. |
| 4) S. G 1 — F 3. | 4) D 7 — D 6. |
| 5) C 2 — C 3. | 5) Rochiert. |
| 6) A 2 — A 4. | |

Warum?

Um durch B 2 — B 4 den Läufer anzugreifen und, wenn derſelbe auf B 6 geht, ihn durch A 4 — A 5 zu gewinnen.

Durch welchen Zug macht Schwarz das Spiel vollkommen gleich?

Durch 6) A 7 — A 5.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) L. F 1 — C 4. | 2) S. G 8 — F 6. |
| 3) D 2 — D 3. | 3) L. F 8 — C 5. |
| 4) F 2 — F 4. —? | 4) D 7 — D 5. |
| 5) L. nimmt D 5. (Viel beſſer, als mit dem Bauer zu nehmen.) | 5) S. nimmt L. |
| 6) E 4 nimmt S. | 6) D. nimmt D 5. |
| 7) S. G 1 — F 3. | |

Warum?

Um nicht den Bauer G 2 und beinahe auch den Turm zu verlieren, den nur die Dame auf F 3 decken kann.

| | |
|---|---|
| | 7) E 5 nimmt F 4. |
| 8) L. C 1 nimmt F 4. | 8) Rochiert. |

Schwarz hat ein gutes Spiel.

---

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) L. F 1 — C 4. | 2) S. G 8 — F 6. |
| 3) F 2 — F 4. | 3) D 7 — D 5. |
| 4) E 4 nimmt D 5. | 4) E 5 nimmt F 4. |
| 5) D 2 — D 4. | 5) L. C 8 — F 5. |
| 6) S. G 1 — F 3. | |

Schwarz ſteht beſſer.

---

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) L. F 1 — C 4. | 2) S. G 8 — F 6. |
| 3) S. G 1 — F 3. | 3) S. nimmt E 4. |
| 4) D 2 — D 3. | 4) S. E 4 — D 6. |
| 5) S. nimmt E 5. | 5) S. nimmt L. |

| | |
|---|---|
| 6) S. nimmt S.? | 6) D 7 — D 5. |
| 7) S. C 4 — E 5.? | 7) L. F 8 — D 6.? |
| 8) D 3 — D 4. | 8) Rochiert. |
| 9) Rochiert. | 9) F 7 — F 6. |
| 10) S. E 5 — F 3. | |

Das Spiel ſteht gleich.

---

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) L. F 1 — C 4. | 2) S. G 8 — F 6. |
| 3) S. G 1 — F 3. | 3) S. nimmt E 4. |
| 4) S. nimmt E 5. —? | 4) D 7 — D 5. |
| 5) L. C 4 — B 3. —? | 5) D. D 8 — G 5. |
| 6) D. D 1 — E 2. | 6) D. nimmt G 2. |

Warum nicht lieber den Springer?

Weil durch D 2 — D 3 der Springer wiedergewonnen würde.

| | |
|---|---|
| 7) T. H 1 — F 1. —? | 7) L. C 8 — E 6. |
| 8) D. E 2 — B 5 † (A). | |

Was bezweckt Weiß durch dieſes Schach?

Er will den Bauer B 7 und dann den Turm nehmen.

| | |
|---|---|
| | 8) C 7 — C 6. |
| 9) D. nimmt B 7. —? | 9) L. E 6 — H 3. —? |

Weiß denkt nicht mehr an den Turm, ſondern will nur dem Matt, das ihm droht, entgehen. Wie erreicht er das?

| | |
|---|---|
| 10) D. B 7 nimmt F 7 †. | 10) K. E 8 — D 8.? |
| 11) L. B 3 — C 4. | 11) D 5 nimmt L. |
| 12) D. F 7 nimmt C 4. | 12) D. nimmt T. † u. ſ. w. |

---

Weiß zieht im achten Zuge besser, und von beiden Seiten erfolgt nun eine meisterhafte Entwickelung.

(A) Die sieben Züge des vorigen Spieles.

| | |
|---|---|
| 8) D 2 — D 3. | 8) S. E 4 — F 6. |
| 9) L. C 1 — F 4. | 9) L. F 8 — D 6. |
| 10) S. B 1 — C 3. | 10) S. B 8 — D 7. ? |
| 11) Rochiert (nach C 1). | 11) S. D 7 nimmt S. |
| 12) L. nimmt S. | 12) L. D 6 nimmt L. |
| 13) D. nimmt L. ? | 13) C 7 — C 6. ? |
| 14) T. F 1 — G 1. | 14) D. nimmt F 2. |
| 15) T. D 1 — F 1. ? | 15) D. F 2 — H 4. |
| 16) T. nimmt G 7. ? | 16) D. H 4 — H 6. ? |
| 17) T. G 7 — G 5. ? | 17) T. H 8 — G 8. |

Schwarz steht im Vorteil.

---

Partie zwischen Schulten und dem berühmten Schachspieler Horwitz:

| Weiß: Schulten. | Schwarz: Horwitz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) L. F 1 — C 4. | 2) S. G 8 — F 6. |
| 3) S. B 1 — C 3. | 3) B 7 — B 5. |

Durch Aufopferung dieses Bauers gewinnt Schwarz zwei Tempi, in denen er zwei Offiziere ins Spiel bringt.

4) Der Läufer nimmt B 5 (nicht der Springer).

| | |
|---|---|
| | 4) L. F 8 — C 5. |
| 5) D 2 — D 3. ? | 5) C 7 — C 6. |
| 6) L. B 5 — C 4. | 6) D. D 8 — B 6 (2. Tempo). |

Wird Weiß den Bauer F 2 durch S. G 1 — H 3 decken?

Nein, denn Schwarz zöge D 7 — D 5 und könnte dann mit dem Läufer C 8 den Springer H 3 nehmen. Darum:

| | |
|---|---|
| 7) D. D 1 — E 2. | 7) D 7 — D 5. Dennoch thut Schwarz diesen Zug. |

Warum?

Um ein Tempo zu gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| 8) | E 4 nimmt D 5. | 8) Rochiert. |
| 9) | S. C 3 — E 4. | 9) S. nimmt S. |
| 10) | D 3 nimmt S. — ?? | 10) L. C 5 nimmt F 2 †. |
| 11) | D. nimmt L. ? | 11) D. B 6 — B 4 †. |
| 12) | L. C 1 — D 2. | 12) D. nimmt L. C 4. |
| 13) | D. F 2 — F 3. | 13) F 7 — F 5. |
| 14) | E 4 nimmt F 5. — — ? | 14) L. nimmt F 5. |

15) D. F 3 — B 3, um zu tauſchen; die ſchwarze Dame aber thut noch viel mehr, als von ihr verlangt wird. — — ???

| | | |
|---|---|---|
| | | 15) D. C 4 — F 1 †. |
| 16) | K. nimmt D. | 16) L. F 5 — D 3 † †. |
| 17) | K. F 1 — E 1. | 17) T. F 8 — F 1 † und matt. |

---

Im obigen Läuferſpiele haſt du geſehen, wie Schwarz im dritten Zuge einen Bauer opfert, um einen gewaltigen Angriff zu bekommen. Eine ſolche Aufopferung in den erſten Zügen wird Gambit genannt und, wenn man es giebt, ohne daß man den Zug hatte, Gambit im Nachzuge oder in der Rückhand. In den folgenden Spielen giebt der Anziehende und zwar im zweiten Zuge Gambit. Regelmäßig verteidigt ſind die Gambitſpiele die lebhafteſten und intereſſanteſten.

---

## Königsſpringergambit.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4 (Gambitzug). | |
| | | 2) E 5 nimmt F 4. |
| 3) | S. G 1 — F 3. | 3) D 7 — D 5. Das iſt nicht der rechte Zug, aber einer der klügſten, wenn man, mit der wahren, aber ſehr ſchwierigen |

Verteidigung des Gambits nicht vertraut, sich bei Zeiten aus der Schlinge ziehen will.

| | | |
|---|---|---|
| 4) | E4 nimmt D5. | 4) L. F8 — D6. |
| 5) | D2 — D4. | 5) G7 — G5. |
| 6) | C2 — C4. | 6) B7 — B6 (A). |
| 7) | L. F1 — D3. | |

Das Spiel steht gleich.

Stelle den weißen Läufer von D3 auf F1 und den schwarzen Bauer von B6 auf B7 zurück.

(A) Der Zug B7 — B6 ist nicht nach Staunton, der, von andern Lehrbüchern abweichend, Schwarz ziehen läßt:

6) C7 — C6.

Ob das gut ist?

| | | |
|---|---|---|
| 7) | D5 nimmt C6. | 7) S. nimmt C6. ? |
| 8) | C4 — C5. | 8) L. D6 — C7. |
| 9) | D4 — D5. | 9) L. C7 — A5 †. ? |
| 10) | S. B1 — C3. | 10) L. nimmt S. †. |
| 11) | B2 nimmt L. | |

Schwarz steht schlecht und bei andern Zügen, die er thut, nicht besser.

---

Schwarz zieht klug wie oben.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1) | E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) | F2 — F4. | 2) E5 nimmt F4. |
| 3) | S. G1 — F3. | 3) F7 — F5. |
| 4) | E4 nimmt F5. — ? | 4) D7 — D5. |
| 5) | D2 — D4. | 5) L. nimmt F5. |
| 6) | L. nimmt F4. | 6) S. G8 — F6. |

Das Spiel steht gleich.

---

Schwarz zieht im dritten Zuge D 7 — D 6.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | E 5 nimmt F 4. |
| 3) | S. G 1 — F 3. | D 7 — D 6. |
| 4) | L. F 1 — C 4. | L. C 8 — E 6. |
| 5) | L. nimmt L. | F 7 nimmt L. |
| 6) | D 2 — D 4. | G 7 — G 5. |
| 7) | H 2 — H 4. | L. F 8 — H 6. |
| 8) | H 4 nimmt G 5. | L. H 6 nimmt G 5. — ? |
| 9) | G 2 — G 3 gewinnt bei einer guten Stellung den geopferten Bauer wieder. | |

---

Schwarz zieht im vierten Zuge den Läufer auf G 4.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | E 5 nimmt F 4. |
| 3) | S. G 1 — F 3. | D 7 — D 6. |
| 4) | L. F 1 — C 4. | L. C 8 — G 4. |
| 5) | D 2 — D 4. | L. nimmt S. F 3. |
| 6) | D. nimmt L. | G 7 — G 5. ? |
| 7) | H 2 — H 4. | F 7 — F 6. |
| 8) | H 4 nimmt G 5. | F 6 nimmt G 5. |
| 9) | D. F 3 — H 5 †. | K. E 8 — D 7. ? |
| 10) | D. H 5 — H 3 †. | Geht der König zurück auf E 8, so nimmt L. C 4 den Springer. |

Warum?

Um mit der Dame auf E 6 † zu geben und den Turm zu ge[illegible]n Läufer genommen hat.

Zieht aber Schwarz 10) K. D 7 — C 6, wie macht dann Weiß in vier Zügen matt?

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11) | L. C 4 — D 5 †. | 11) | K. C 6 — B 6 (B 5). |
| 12) | D. H 3 — B 3 †. | 12) | K. B 6 — A 5 (A 6). |
| 13) | L. C 1 — D 2 †. | 13) | K. A 5 — A 6. |
| 14) | D. nimmt B 7 † und matt. | | |

---

Schwarz zieht im dritten Zuge den Läufer auf E 7.

| | Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | 2) | E 5 nimmt F 4. |
| 3) | S. G 1 — F 3. | 3) | L. F 8 — E 7. |
| 4) | L. F 1 — C 4. | 4) | L. E 7 — H 4 †. |
| 5) | K. E 1 — F 1. | 5) | S. G 8 — H 6. |
| 6) | D 2 — D 4. | 6) | S. H 6 — G 4. |
| 7) | D. D 1 — E 2. | 7) | S. G 4 — F 2. |
| 8) | S. nimmt L. | 8) | S. nimmt T. ? |
| 9) | S. H 4 — F 3. | 9) | S. H 1 — G 3 †. |
| 10) | H 2 nimmt S. | 10) | F 4 nimmt G 3. ? |
| 11) | L. C 1 — F 4, und Weiß steht offenbar im Vorteil. | | |

---

Schwarz thut einen Zug, der zum Siege führen kann.

| | Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | 2) | E 5 nimmt F 4. |
| 3) | S. G 1 — F 3. | 3) | G 7 — G 5. Das ist der rechte Zug. |
| 4) | L. F 1 — C 4. | 4) | F 7 — F 6. So aber zieht ein Anfänger, der nur von dem vorangehenden Verteidigungszug gehört hat. — ? |
| 5) | S. nimmt G 5. | 5) | F 6 nimmt S. |

Wie macht Weiß in vier Zügen matt?

6) ♕. D 1 — H 5 †. 6) ♔. E 8 — E 7.
7) ♕. H 5 — F 7 †. 7) ♔. E 7 — D 6.
8) ♕. F 7 — D 5 †. 8) ♔. D 6 — E 7.
9) ♕. D 5 — E 5 † und matt.

---

## Läufergambit.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | 2) E 5 nimmt F 4. |
| 3) | ♗. F 1 — C 4. | 3) ♕. D 8 — H 4 †. |
| 4) | ♔. E 1 — F 1. | Weiß kann zwar nicht mehr rochieren, aber auf andere Weise sein Spiel entwickeln. |
| | | 4) ♘. G 8 — F 6. |
| 5) | ♘. G 1 — F 3. | 5) ♕. H 4 — H 5. |
| 6) | H 2 — H 4. | 6) G 7 — G 5. |
| 7) | ♘. B 1 — C 3. | 7) H 7 — H 6. |
| 8) | E 4 — E 5. | 8) ♘. F 6 — G 8. Geht der Springer auf G 4, so zieht Weiß ♔. F 1 — G 1, um dann mit dem Bauer H 4 den Bauer G 5 zu nehmen. |
| 9) | ♗. C 4 — E 2. | 9) G 5 — G 4. |
| 10) | ♘. F 3 — H 2. | 10) ♕. nimmt H 4. |
| 11) | D 2 — D 4 u. s. w. | |

---

## Partie zwischen Schulten und Kieseritzky.

| | Weiß: Schulten. | Schwarz: Kieseritzky. |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | 2) E 5 nimmt F 4. |
| 3) | ♗. F 1 — C 4. | 3) ♕. D 8 — H 4 †. |
| 4) | ♔. E 1 — F 1. | 4) B 7 — B 5. |

Ein Lieblingszug von Kieseritzky.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5) | ♗. C4 nimmt B5. | 5) | ♘. G8 — F6. |
| 6) | ♘. B1 — C3. | 6) | ♘. F6 — G4. |
| 7) | ♘. G1 — H3. | 7) | ♘. B8 — C6. |
| 8) | ♘. C3 — D5. | 8) | ♘. C6 — D4. ? |
| 9) | ♘. D5 nimmt C7 †. | 9) | ♔. E8 — D8. |
| 10) | ♘. C7 nimmt A8. | 10) | F4 — F3. — ? |
| 11) | D2 — D3. | 11) | F7 — F6. |
| 12) | ♗. B5 — C4. | 12) | D7 — D5. |
| 13) | ♗. E4 nimmt D5. | 13) | ♗. F8 — D6. |
| 14) | ♕. D1 — E1. | 14) | F3 nimmt G2 †. |
| 15) | ♔. F1 nimmt G2. | 15) | ♕. H4 nimmt H3. — ?? |
| 16) | ♔. G2 nimmt H3. | 16) | ♘. G4 — E3 †. |
| 17) | ♔. H3 — H4. | 17) | G7 — G5 †. |
| 18) | ♔. H4 — H5. | 18) | ♗. C8 — G4 †. |
| 19) | ♔. H5 — H6. | 19) | ♗. D6 — F8 † und matt. |

---

In der folgenden Partie führte ein berühmter Schachspieler Frankreichs, De la Bourdonnais, die schwarzen Steine.

| | Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|---|
| 1) | E2 — E4. | 1) | E7 — E5. |
| 2) | F2 — F4. | 2) | E5 nimmt F4. |
| 3) | ♗. F1 — C4. | 3) | ♕. D8 — H4 †. |
| 4) | ♔. E1 — F1. | 4) | D7 — D6. |
| 5) | D2 — D4. | 5) | ♗. C8 — G4. |
| 6) | ♕. D1 — D3. | 6) | ♘. B8 — C6. |
| 7) | ♗. nimmt F7 †. | 7) | ♔. nimmt ♗. ? |
| 8) | ♕. D3 — B3 †. ? | 8) | ♔. F7 — G6. |
| 9) | ♕. nimmt B7. ? | 9) | ♘. nimmt D4. |
| 10) | ♕. nimmt ♖. — ? | 10) | ♘. G8 — F6. |
| 11) | ♘. B1 — A3. | 11) | F4 — F3. |

| | | |
|---|---|---|
| 12) | G 2 — G 3. | 12) L. G 4 — H 3 †. |
| 13) | K. F 1 — E 1. | 13) D. H 4 — G 4. |
| 14) | L. C 1 — E 3. — — ? | 14) D 6 — D 5, ein vortrefflicher Zug, denn Weiß kann das Vordringen dieses Bauers nicht hindern, sondern muß mit der Dame ziehen. |

Warum?

Weil sonst dieselbe durch L. F 8 — B 4 † verloren geht.

| | | |
|---|---|---|
| 15) | D. nimmt A 7. | 15) S. D 4 — C 6. |
| 16) | D. nimmt C 7. | 16) D 5 — D 4. |
| 17) | L. E 3 — D 2. | 17) D. G 4 nimmt E 4 †. |
| 18) | K. E 1 — D 1. | 18) F 3 — F 2. |
| 19) | S. nimmt L. H 3. | 19) D. E 4 — F 3 †. |
| 20) | K. D 1 — C 1. | 20) D. nimmt T. †. |
| 21) | S. H 3 — G 1. | 21) D. nimmt S. †. |
| 22) | L. D 2 — E 1. | 22) D. nimmt L. † und matt. |

---

Die folgende glänzende Partie, die im Londoner Turnier von 1851 gespielt wurde, ist unter dem Namen „Unsterbliche Partie" bekannt.

| | Weiß: A. Anderssen. | Schwarz: L. Kieseritzky. |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | 2) E 5 nimmt F 4. |
| 3) | L. F 1 — C 4. | 3) D. D 8 — H 4 †. |

Statt dieses Schachgebotes kommen für Schwarz noch die Verteidigungen 3) D 7 — D 5 und 3) F 7 — F 5 in Frage. Beide werden in der Neuzeit bevorzugt. Vereinzelt findet man auch 3) S. G 8 — F 6 als Verteidigung.

| | | |
|---|---|---|
| 4) | K. E 1 — F 1. | 4) B 7 — B 5. |
| 5) | L. C 4 nimmt B 5. | 5) S. G 8 — F 6. |
| 6) | S. G 1 — F 3. | 6) D. H 4 — H 6. |
| 7) | D 2 — D 3. | 7) S. F 6 — H 5. |

| | | |
|---|---|---|
| 8) | S. F 3 — H 4. | 8) D. H 6 — G 5. |
| 9) | S. H 4 — F 5. | 9) C 7 — C 6. |
| 10) | G 2 — G 4. | 10) S. H 5 — F 6. |
| 11) | T. H 1 — G 1. ? | 11) C 6 nimmt B 5. |
| 12) | H 2 — H 4. | 12) D. G 5 — G 6. |
| 13) | H 4 — H 5. | 13) D. G 6 — G 5. |
| 14) | D. D 1 — F 3. ? | 14) S. F 6 — G 8. |
| 15) | L. C 1 nimmt F 4. | 15) D. G 5 — F 6. |
| 16) | S. B 1 — C 3. | 16) L. F 8 — C 5. |
| 17) | S. C 3 — D 5. — ? | 17) D. F 6 nimmt B 2. |
| 18) | L. F 4 — D 6. ? | 18) L. C 5 nimmt G 1. |
| 19) | E 4 — E 5. — ? | 19) D. B 2 nimmt A 1 †. |
| 20) | K. F 1 — E 2. | 20) S. B 8 — A 6. |

Am besten hätte sich Schwarz mit 20) L. C 8 — A 6 verteidigt; nun folgt ein drastischer Schluß:

| | | |
|---|---|---|
| 21) | S. F 5 nimmt G 7 †. | 21) K. E 8 — D 8. |
| 22) | D. F 3 — F 6 †. | 22) S. G 8 nimmt F 6. |
| 23) | L. D 6 — E 7 † und matt. | |

---

## Damengambit.

Von allen Spieleröffnungen ist dieses Gambit die sicherste und beste Eröffnung. Bei keiner pflegt der schwächere Spieler gegen den stärkeren so lange sich zu halten als bei dieser. Der verlorene Bauer wird wiedergewonnen.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1) | D 2 — D 4. | 1) D 7 — D 5. |
| 2) | C 2 — C 4. | 2) D 5 nimmt C 4. |
| 3) | E 2 — E 3. | 3) B 7 — B 5. Diese Deckung ist beim Damengambit unrichtig. |
| 4) | A 2 — A 4. | 4) C 7 — C 6. |
| 5) | A 4 nimmt B 5. | 5) C 6 nimmt B 5. — ? |
| 6) | D. D 1 — F 3 gewinnt einen Offizier und mit Leichtigkeit das Spiel. | |

---

Schwarz zieht im vierten Zuge den Läufer.

| | Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|---|
| 1) | D 2 — D 4. | 1) | D 7 — D 5. |
| 2) | C 2 — C 4. | 2) | D 5 nimmt C 4. |
| 3) | E 2 — E 3. | 3) | B 7 — B 5. |
| 4) | A 2 — A 4. | 4) | L. C 8 — D 7. |
| 5) | A 4 nimmt B 5. | 5) | L. D 7 nimmt B 5. — ? |
| 6) | B 2 — B 3. | 6) | D. D 8 — D 5. |
| 7) | B 3 nimmt C 4. | 7) | L. nimmt C 4. ? |

8) D. D 1 — A 4 † gewinnt den Läufer.

---

Schwarz sieht ein, daß der Bauer C 4 nicht zu decken ist.

| | Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|---|
| 1) | D 2 — D 4. | 1) | D 7 — D 5. |
| 2) | C 2 — C 4. | 2) | D 5 nimmt C 4. |
| 3) | E 2 — E 3. | 3) | C 7 — C 5. |
| 4) | L. nimmt C 4. | 4) | C 5 nimmt D 4. |
| 5) | E 3 nimmt D 4. | 5) | S. B 8 — C 6. |
| 6) | S. G 1 — E 2. | 6) | E 7 — E 5. |
| 7) | L. C 1 — E 3. | 7) | E 5 nimmt D 4. |
| 8) | S. nimmt D 4. | 8) | S. nimmt S. |
| 9) | L. nimmt S. | 9) | D. D 8 — E 7 †. |
| 10) | L. C 4 — E 2. | 10) | D. E 7 — B 4 †. |
| 11) | D. D 1 — D 2. | 11) | D. nimmt D. †. |
| 12) | S. nimmt D. | 12) | S. G 8 — E 7. |

Weiß steht besser.

---

Weiß zieht im dritten Zuge E 2 — E 4.

| | Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|---|
| 1) | D 2 — D 4. | 1) | D 7 — D 5. |
| 2) | C 2 — C 4. | 2) | D 5 nimmt C 4. |
| 3) | E 2 — E 4. | 3) | F 7 — F 5. |

| | |
|---|---|
| 4) E4 — E5. | 4) L. C8 — E6. |
| 5) S. B1 — A3. | 5) S. B8 — C6. |
| 6) L. C1 — E3. | 6) S. C6 — A5. |
| 7) D. D1 — A4 †. | 7) C7 — C6. |
| 8) L. E3 — D2. ? | 8) D. D8 nimmt D4. |
| 9) D. nimmt S. A5. | 9) D. nimmt B2. |
| 10) L. D2 — C3. | 10) D. B2 — B6. |
| 11) D. nimmt D. | 11) A7 nimmt D. |
| 12) S. A3 nimmt C4. | 12) B6 — B5. |
| 13) S. C4 — E3. | 13) F5 — F4. |
| 14) S. E3 — C2. | 14) T. A8 nimmt A2. |
| 15) L. F1 — D3. | 15) T. nimmt T. †. |
| 16) L. C3 nimmt T. | |

Weiß steht im Vorteil.

Vergiß nicht, willst du nicht alles vergessen, zu wiederholen. Ein Spiel, das man im Gedächtnis hat, nützt mehr als hundert, die man nur nachgespielt. Erst nach diesen Wiederholungen gehe zu den folgenden Partien über, die, je mehr dein Auge sieht, desto mehr dich entzücken werden.

---

Paul Morphy giebt den Damenspringer vor. Der Springer B1 ist vom Brette zu nehmen.

| Weiß: P. Morphy. | Schwarz: — y. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) L. F1 — C4. | 3) L. F8 — C5. |
| 4) B2 — B4. („Evansgambit“) | 4) L. nimmt B4. |
| 5) C2 — C3. | 5) L. B4 — C5. |
| 6) Rochiert. | 6) S. G8 — F6. |
| 7) D2 — D4. | 7) E5 nimmt D4. |
| 8) C3 nimmt D4. | 8) L. C5 — B6. |

| | | |
|---|---|---|
| 9) | L. C1 — A3. | 9) D7 — D6. |
| 10) | E4 — E5. | 10) S. F6 — E4. |
| 11) | T. F1 — E1. | 11) D6 — D5. |
| 12) | L. C4 — B5. | 12) L. C8 — G4. |
| 13) | T. A1 — C1. | 13) D. D8 — D7. |
| 14) | D. D1 — A4. | 14) L. G4 nimmt S. F3.? |
| 15) | T. C1 nimmt C6. | 15) Rochiert nach C8. |
| 16) | E5 — E6. | 16) F7 nimmt E6. |

Warum opfert Weiß dieſen Bauer?

Damit die ſchwarze Dame im folgenden Zuge nicht auf G4 ziehe.

17) T. C6 nimmt L. B6 und gewinnt.

---

## Spaniſche Partie.

| Weiß: Paul Morphy. | | Schwarz: Ernſt Morphy. |
|---|---|---|
| 1) | E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) | S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| √3) | L. F1 — B5 (ſtatt C4), auch eine gute Eröffnung, unter dem Namen der ſpaniſchen Partie bekannt. Dieſe Eröffnung wird in der Neuzeit mit Vorliebe auf Turnieren gewählt. | 3) L. F8 — C5. |

Die beiden beſten Verteidigungszüge für Schwarz ſind an dieſer Stelle 3) A7 — A6 oder 3) S. G8 — F6.

| | | |
|---|---|---|
| 4) | C2 — C3. | 4) D. D8 — E7. Beſſer war S. G8 — E7. |
| 5) | Rochiert. | 5) S. G8 — F6. |
| 6) | D2 — D4. | 6) L. C5 — B6. |
| 7) | L. C1 — G5. | 7) H7 — H6. |
| 8) | L. nimmt S. F6. | 8) G7 nimmt L. |
| 9) | D4 — D5. | 9) S. C6 — D8. |
| 10) | S. F3 — H4. | 10) C7 — C6. |
| 11) | S. H4 — F5. | 11) D. E7 — C5. |
| 12) | B2 — B4. | 12) D. C5 — F8. |

Warum nimmt die Dame nicht den Läufer?

Weil der Springer auf D 6 † bietet und die Dame nimmt.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 13) | D 5 nimmt C 6. | 13) | D 7 nimmt C 6. |
| 14) | S. F 5 — D 6 †. | 14) | K. E 8 — E 7. |
| 15) | D. D 1 — D 3. | 15) | C 6 nimmt L. B 5. |
| 16) | S. D 6 nimmt C 8 †. | 16) | T. nimmt S. |
| 17) | T. F 1 — D 1. | 17) | D. F 8 — G 7. |
| 18) | D. D 3 — D 7 †. | 18) | K. E 7 — F 8. |
| 19) | D. nimmt T. C 8 und gewinnt. | | |

---

## Evansgambit.

| | Weiß: N. Marache. | Schwarz: P. Morphy. |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | E 7 — E 5. |
| 2) | S. G 1 — F 3. | S. B 8 — C 6. |
| 3) | L. F 1 — C 4. | L. F 8 — C 5. |
| ✓ 4) | B 2 — B 4. | L. C 5 nimmt B 4. |
| 5) | C 2 — C 3. | L. B 4 — A 5. |
| 6) | D 2 — D 4. | E 5 nimmt D 4. |
| 7) | E 4 — E 5. Besser war D. D 1 — B 3. | |
| | | D 7 — D 5. |
| 8) | E 5 nimmt D 6 en passant. | D. D 8 nimmt D 6. |
| 9) | Rochiert. | S. G 8 — E 7. |
| 10) | S. F 3 — G 5. Besser war: L. C 1 — A 3, dann T. F 1 — E 1. | |
| | | Rochiert. |
| 11) | L. C 4 — D 3. | L. C 8 — F 5. |
| 12) | L. D 3 nimmt L. F 5. | S. E 7 nimmt L. F 5. |
| 13) | L. C 1 — A 3. | D. D 6 — G 6. |
| | Schwarz verliert die Qualität, gewinnt aber den Angriff. | |
| 14) | L. nimmt T. F 8. | D. nimmt S. G 5. |
| 15) | L. F 8 — A 3. | D 4 nimmt C 3. |
| 16) | L. A 3 — C 1. | D. G 5 — G 6. |

| | |
|---|---|
| 17) L. C1 — F4. | 17) T. A8 — D8. |
| 18) D. D1 — C2. — ? | 18) S. C6 — D4. |
| 19) D. C2 — E4. — ? | 19) S. F5 — G3. |
| 20) D. nimmt D. G6. | 20) S. D4 — E2 † und matt. |

---

## Schottisches Gambit.

| Weiß: A. B. Meek. | Schwarz: P. Morphy. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) D2 — D4. | 3) E5 nimmt D4. |
| 4) L. F1 — C4. | 4) L. F8 — C5. |
| 5) S. F3 — G5. | 5) S. G8 — H6. |
| 6) S. G5 nimmt F7. | 6) S. H6 nimmt S. |
| 7) L. C4 nimmt S. †. | 7) K. nimmt L. |
| 8) D. D1 — H5 †. | 8) G7 — G6. |
| 9) D. nimmt L. C5. | 9) D7 — D6. Für noch besser gilt: D7 — D5. |
| 10) D. C5 — B5. | 10) T. H8 — E8. |
| 11) D. B5 — B3 †. Weiß hätte rochieren, den Bauer E4 vom Turm nehmen lassen, mit dem Läufer auf G5 die Dame und mit dem Springer B1 — D2 den Turm angreifen sollen. | |
| | 11) D6 — D5. |
| 12) F2 — F3. | 12) S. C6 — A5. |
| 13) D. B3 — D3. | 13) D5 nimmt E4. |
| 14) F3 nimmt E4. | 14) D. D8 — H4 †. |
| 15) G2 — G3. — ? | 15) T. E8 nimmt E4 †. |
| 16) K. E1 — F2. | 16) D. H4 — E7. |
| 17) S. B1 — D2. | 17) T. E4 — E3. |
| 18) D. D3 — B5. | 18) C7 — C6. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 19) | D. B5 — F1. — ? | 19) | L. C8 — H3. |
| 20) | D. F1 — D1. | 20) | T. A8 — F8. |
| 21) | S. D2 — F3. — ? | 21) | K. F7 — E8. |

Aufgegeben. Nimmt Läufer den Turm, so setzt die Dame sogleich matt.

---

Folgende Partie spielte der bewunderungswürdige Held gleichzeitig mit fünf anderen Partien, die er alle gewann, ohne ein Brett zu sehen.

| | Weiß: P. Morphy. | | Schwarz: Mr. X. |
|---|---|---|---|
| 1) | E2 — E4. | 1) | E7 — E5. |
| 2) | F2 — F4. | 2) | E5 nimmt F4. |
| 3) | S. G1 — F3. | 3) | C7 — C6. |
| 4) | S. B1 — C3. | 4) | L. F8 — B4. |
| 5) | L. F1 — C4. | 5) | L. B4 nimmt S. C3. |
| 6) | D2 nimmt L. | 6) | S. G8 — E7. |
| 7) | D. D1 — D6. Ein vorzüglicher Zug, der den Gegner verhindert, sich zu entwickeln. | | |
| | | 7) | Rochiert. |
| 8) | L. C1 nimmt F4. | 8) | S. E7 — G6. |
| 9) | L. F4 — G5. | 9) | D. D8 — E8. |
| 10) | Rochiert. | 10) | K. G8 — H8. |
| 11) | T. A1 — E1. | 11) | F7 — F6. |
| 12) | E4 — E5. | 12) | F6 — F5. (Dies ist besser, als den Läufer nehmen. Weiß würde den Bauer mit dem Springer schlagen.) |
| 13) | S. F3 — D4. | 13) | F5 — F4. ? |
| 14) | E5 — E6. | 14) | D7 nimmt E6. |
| 15) | S. nimmt E6. | 15) | L. C8 nimmt S. |
| 16) | T. E1 nimmt L. | 16) | D. E8 — C8. — ? |
| 17) | T. E6 nimmt S. G6. | 17) | H7 nimmt T. |
| 18) | D. nimmt G6. | 18) | D. C8 — F5. |
| 19) | T. F1 nimmt F4. | 19) | D. nimmt D. G6. |

| | |
|---|---|
| 20) T. nimmt T. F 8 †. | 20) K. H 8 — H 7. |
| 21) L. C 4 — G 8 †. | 21) K. H 7 — H 8. |
| 22) L. G 8 — F 7 † aufgeb. | 22) K. H 8 — H 7. |
| 23) L. nimmt D. †. | 23) K. nimmt L. G 6. |
| 24) L. G 5 — F 4 und gewinnt. | |

---

## Sizilianiſche Eröffnung.

| Weiß: P. Morphy. | Schwarz: Preti. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) ♟ C 7 — C 5 (nicht E). |
| 2) D 2 — D 4. | 2) C 5 nimmt D 4. |
| 3) S. G 1 — F 3. | 3) E 7 — E 5. |
| 4) L. F 1 — C 4. | 4) L. F 8 — B 4 †. |
| 5) C 2 — C 3. | 5) D 4 nimmt C 3. |
| 6) B 2 nimmt C 3. | 6) L. B 4 — C 5. |
| 7) S. F 3 nimmt E 5. | 7) D. D 8 — F 6. |
| 8) L. C 4 nimmt F 7 †. | 8) K. E 8 — F 8. |
| 9) S. E 5 — D 3. | 9) L. C 5 — B 6. |
| 10) L. F 7 — B 3. | 10) S. B 8 — C 6. |
| 11) L. C 1 — A 3 †. | 11) D 7 — D 6. |
| 12) Rochiert. | 12) S. G 8 — H 6. |
| 13) E 4 — E 5. | 13) D. F 6 — G 6. |
| 14) S. D 3 — F 4. | 14) D. G 6 — G 4. |
| 15) S. F 4 — E 6 †. | 15) L. nimmt S. E 6. |
| 16) D. D 1 nimmt D 6 †. | 16) K. F 8 — F 7. ? |
| 17) D. D 6 — D 7 †. | 17) K. F 7 — G 6. |
| 18) L. B 3 nimmt L. E 6. | 18) D. G 4 — G 5. |
| 19) L. E 6 — D 5. | 19) S. C 6 nimmt E 5. |
| 20) L. D 5 — E 4 †. | 20) S. H 6 — F 5. |
| 21) D. D 7 — E 6 †. | 21) D. G 5 — F 6. |
| 22) L. E 4 nimmt S. F 5 †. | 22) K. G 6 — H 5. |
| 23) G 2 — G 4 †. | 23) S. nimmt G 4. |
| 24) L. nimmt G 4 † und gewinnt. | |

Denn zieht der König auf H 6 oder H 4, was folgt?
L. A 3 — C 1 oder E 7.

Wenn aber der König auf G 6 geht?
L. G 4 — F 5 †.

---

## Sizilianische Eröffnung.

| Weiß: P. Morphy. | | Schwarz: F. Perrin. | |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | C 7 — C 5. ✓ |
| 2) S. | G 1 — F 3. | 2) | E 7 — E 6. |
| 3) | D 2 — D 4. | 3) | C 5 nimmt D 4. |
| 4) S. | F 3 nimmt D 4. | 4) S. | B 8 — C 6. |
| 5) L. | C 1 — E 3. | 5) S. | G 8 — F 6. |
| 6) L. | F 1 — D 3. | 6) L. | F 8 — B 4 †. |
| 7) | C 2 — C 3. | 7) L. | B 4 — A 5. |
| 8) | Rochiert. | 8) L. | A 5 — B 6. |
| 9) S. | B 1 — D 2. | 9) S. | C 6 — E 5. |
| 10) L. | D 3 — E 2. | 10) | D 7 — D 5. |
| 11) | F 2 — F 4. | 11) S. | E 5 — C 6. |
| 12) | E 4 — E 5. | 12) L. | B 6 nimmt S. D 4. |
| 13) | C 3 nimmt L. D 4. | 13) S. | F 6 — D 7. |
| 14) L. | E 2 — D 3. | 14) | F 7 — F 5. |
| 15) | G 2 — G 4. | 15) | G 7 — G 6. |
| 16) | G 4 nimmt F 5. | 16) | E 6 nimmt F 5. |
| 17) K. | G 1 — H 1. | 17) S. | D 7 — F 8. |
| 18) T. | A 1 — C 1. | 18) S. | F 8 — E 6. ? |
| 19) L. | D 3 nimmt F 5. | 19) S. | E 6 nimmt D 4. |

Auf G 6 nimmt Läufer folgt ein gewaltiges Schach durch die Dame.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20) L. | F 5 nimmt L. C 8. | 20) T. | A 8 nimmt L. |
| 21) | F 4 — F 5. | 21) S. | D 4 nimmt F 5. ? |
| 22) T. | F 1 nimmt S. F 5. | 22) | G 6 nimmt T. |
| 23) D. | D 1 — H 5 †. | 23) K. | E 8 — D 7. |
| 24) D. | H 5 — F 7 †. | 24) D. | D 8 — E 7. |

Warum nicht S. C6 — E7?

Weil der Bauer Schach und der Läufer Matt giebt.

25) E5 — E6 †. 25) K. D7 — D8.
26) L. E3 — G5 und Weiß gewinnt.

---

## Damenspringerspiel.

| | Weiß: L. Paulsen. | Schwarz: P. Morphy. |
|---|---|---|
| 1) | E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) | S. B1 — C3. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) | S. G1 — F3. | 3) L. F8 — C5. |
| 4) | L. F1 — B5. | 4) S. G8 — F6. |
| 5) | Rochiert. | 5) Rochiert. |
| 6) | S. nimmt E5. | 6) T. F8 — E8. |

Warum nicht S. C6 nimmt S.?

Weil Weiß D2 — D4 zieht und bei besserer Stellung den Offizier wiedergewinnt.

| | | |
|---|---|---|
| 7) | S. E5 nimmt S. C6. | 7) D7 nimmt S. C6. |
| 8) | L. B5 — C4. | 8) B7 — B5. |

Warum nimmt der Springer F6 nicht E4?

Weil L. C4 nimmt F7 †, S. C3 nimmt und D. D1 — F3 † folgt.

| | | |
|---|---|---|
| 9) | L. C4 — E2. | 9) S. F6 nimmt E4. |
| 10) | S. C3 nimmt S. | 10) T. E8 nimmt S. |
| 11) | L. E2 — F3. | 11) T. E4 — E6. |
| 12) | C2 — C3, um dann D2 — D4 zu ziehen; aber wie zieht Schwarz, die Entwickelung des weißen Spieles hindernd? | |
| | | 12) D. D8 — D3. |
| 13) | B2 — B4. | 13) L. C5 — B6. |
| 14) | A2 — A4. | 14) B5 nimmt A4. |
| 15) | D. nimmt A4. | 15) L. C8 — D7. |
| 16) | T. A1 — A2. | 16) T. A8 — E8. |

| | | |
|---|---|---|
| 17) | D. A 4 — A 6. — —?? | 17) D. D 3 nimmt L. F 3. |
| 18) | G 2 nimmt D. F 3. | 18) T. E 6 — G 6 †. |
| 19) | K. G 1 — H 1. | 19) L. D 7 — H 3. |
| 20) | T. F 1 — D 1. | 20) L. H 3 — G 2 †. |
| 21) | K. H 1 — G 1. | 21) L. G 2 nimmt F 3 † aufgedeckt. |
| 22) | K. G 1 — F 1. | 22) L. F 3 — G 2 †. |
| 23) | K. F 1 — G 1. | 23) L. G 2 — H 3 †. |
| 24) | K. G 1 — H 1. | 24) L. B 6 nimmt F 2. |
| 25) | D. A 6 — F 1. | 25) L. H 3 nimmt D. |
| 26) | T. nimmt L. | 26) T. E 8 — E 2. |
| 27) | T. A 2 — A 1. | 27) T. G 6 — H 6. |
| 28) | D 2 — D 4. | 28) L. F 2 — E 3. |

Aufgegeben, denn nimmt Weiß den Läufer, so folgt Matt in zwei Zügen.

---

## Vorgabe von Zug und Bauer.

Der Bauer F 7 ist vom Brette zu nehmen.

| | Weiß: Stanley. | Schwarz: P. Morphy. |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 6. |
| 2) | D 2 — D 4. | 2) D 7 — D 5. |
| 3) | E 4 — E 5. | 3) C 7 — C 5. |
| 4) | L. C 1 — E 3. | 4) D. D 8 — B 6. |
| 5) | B 2 — B 3. | 5) S. B 8 — C 6. |
| 6) | S. G 1 — F 3. | 6) C 5 nimmt D 4. |
| 7) | L. E 3 nimmt D 4. | 7) S. C 6 nimmt L. |
| 8) | S. F 3 nimmt S. | 8) L. F 8 — C 5. |
| 9) | C 2 — C 3. | 9) S. G 8 — E 7. |
| 10) | L. F 1 — B 5 †. | 10) S. E 7 — C 6. |
| 11) | L. B 5 nimmt S. C 6 †. | 11) B 7 nimmt L. |
| 12) | D. D 1 — H 5 †. | 12) G 7 — G 6. |
| 13) | D. H 5 — G 4. | 13) Rochiert. |
| 14) | Rochiert. | 14) L. C 8 — A 6. |

15) D. G 4 nimmt E 6 †. Gern läßt Schwarz sich dieses Schach geben, um desto gewaltiger angreifen zu können.

| | |
|---|---|
| | 15) K. G 8 — H 8. |
| 16) T. F 1 — D 1. | 16) T. A 8 — E 8. |
| 17) D. E 6 — G 4. | 17) T. E 8 nimmt E 5. |
| 18) S. B 1 — D 2. | 18) L. A 6 — C 8. |
| 19) D. G 4 — G 3. | 19) L. C 5 — D 6. |
| 20) D. G 3 — D 3. | 20) L. C 8 — A 6. |
| 21) D. D 3 — C 2. | 21) T. E 5 — H 5. |
| 22) S. D 2 — F 3. | 22) C 6 — C 5. |
| 23) S. D 4 — E 2. ? | 23) T. F 8 nimmt S. F 3. |
| 24) G 2 nimmt T. F 3. | 24) D. B 6 — D 8. |
| 25) C 3 — C 4. | 25) T. H 5 nimmt H 2. |
| 26) T. D 1 nimmt D 5. | 26) D. D 8 — H 4. |
| 27) D. C 2 — C 3 †. | 27) K. H 8 — G 8. |
| 28) S. E 2 — G 3. ? | 28) D. H 4 — H 3, um auf G 2 matt zu setzen. |

## Vorgabe des Damenturms.

Der Turm A 1 ist vom Brette zu nehmen.

| Weiß: P. Morphy. | Schwarz: x. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) L. F 1 — C 4. | 2) L. F 8 — C 5. |
| 3) D 2 — D 4. | 3) E 5 nimmt D 4. |
| 4) S. G 1 — F 3. | 4) B 7 — B 5. |
| 5) L. C 4 — B 3. | 5) D 7 — D 6. |
| 6) S. F 3 — G 5. | 6) S. G 8 — H 6. |
| 7) Rochiert. | 7) Rochiert. |
| 8) F 2 — F 4. | 8) A 7 — A 5. |
| 9) F 4 — F 5. | 9) D. D 8 — F 6. |
| 10) D. D 1 — H 5. | 10) A 5 — A 4. |
| 11) L. B 3 — D 5. | 11) C 7 — C 6. — ? |
| 12) S. G 5 nimmt H 7. | 12) K. nimmt S. ? |
| 13) L. C 1 — G 5. | 13) D. F 6 — E 5. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 14) | S. B 1 — D 2. | 14) | C 6 nimmt L. D 5. |
| 15) | S. D 2 — F 3. | 15) | D. E 5 — E 8. |
| 16) | F 5 — F 6. | 16) | L. C 8 — G 4. |
| 17) | D. H 5 — H 4. | 17) | L. G 4 nimmt S. F 3. |
| 18) | F 6 nimmt G 7. | 18) | D 4 — D 3 † aufg. |
| 19) | K. G 1 — H 1. | 19) | L. F 3 nimmt G 2 †. |
| 20) | K. nimmt L. | 20) | K. nimmt G 7. |
| 21) | L. G 5 nimmt S. H 6 †. | 21) | K. G 7 — H 7. |
| 22) | L. H 6 nimmt T. F 8 †. | 22) | K. H 7 — G 8. |
| 23) | L. F 8 — E 7. | 23) | S. B 8 — C 6. |
| 24) | D. H 4 — G 5 †. | 24) | K. G 8 — H 7. |

25) T. F 1 — F 4, um auf H 4 matt zu machen.

War nicht ebensogut T. F 1 — F 3?

Nein, die schwarze Dame zieht auf D 7 und verhindert das Matt auf H 3.

---

P. Morphy spielt folgende Partie zu gleicher Zeit mit fünf anderen Partien ohne Ansicht des Brettes.

| Weiß: P. Morphy. | | Schwarz: N. | |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | E 7 — E 5. |
| 2) | S. G 1 — F 3. | 2) | S. B 8 — C 6. |
| 3) | L. F 1 — C 4. | 3) | L. F 8 — C 5. |
| 4) | B 2 — B 4. | 4) | L. nimmt B 4. |
| 5) | C 2 — C 3. | 5) | L. B 4 — A 5. |
| 6) | D 2 — D 4. | 6) | E 5 nimmt D 4. |
| 7) | Rochiert. | 7) | D 4 nimmt C 3. |
| 8) | L. C 1 — A 3. | 8) | D 7 — D 6. |
| 9) | D. D 1 — B 3. | 9) | S. G 8 — H 6. |
| 10) | S. B 1 nimmt C 3. | 10) | L. nimmt S. C 3. |
| 11) | D. nimmt L. C 3. | 11) | Rochiert. |
| 12) | T. A 1 — D 1. | 12) | S. H 6 — G 4. |
| 13) | H 2 — H 3. | 13) | S. G 4 — E 5. |
| 14) | S. F 3 nimmt E 5. | 14) | S. C 6 nimmt S. E 5. |
| 15) | L. C 4 — E 2. | 15) | F 7 — F 5. |

| | | |
|---|---|---|
| 16) | F 2 — F 4. | 16) ♘. E 5 — C 6. |
| 17) | ♗. E 2 — C 4 †. | 17) ♔. G 8 — H 8. |
| 18) | ♗. A 3 — B 2. | 18) ♕. D 8 — E 7. |
| 19) | ♖. D 1 — E 1. | 19) ♖. F 8 — F 6. |
| 20) | E 4 nimmt F 5. | 20) ♕. E 7 — F 8. — ? |
| 21) | ♖. E 1 — E 8. | 21) ♕. nimmt ♖. ? |
| 22) | ♕. C 3 nimmt ♖. F 6. | |

Wenn G 7 die Dame nimmt?

Setzt der Läufer matt.

| | | |
|---|---|---|
| | | 22) ♕. E 8 — E 7. |
| 23) | ♕. F 6 nimmt G 7 †. | 23) ♕. nimmt ♕. — — ? |
| 24) | F 5 — F 6. So ſpielt ein Quaſiblinder, und ſo muß ein Sehender ſich mitſpielen laſſen. Da muß der beſte Menſch wild werden. Das ſehen wir auch an Herrn N., der, anſtatt die Dame auf F 8, dann den Springer auf E 5 zu ziehen, um noch länger ſich zu halten, die Dame opfert. | |
| | | 24) ♕. nimmt G 2 †. |
| 25) | ♔. nimmt ♕. | 25) ♗. nimmt H 3 †. |
| 26) | ♔. nimmt ♗. | 26) H 7 — H 5. |
| 27) | ♖. F 1 — G 1 gewinnt. | |

---

Mit zwei anderen Partien zu gleicher Zeit ohne Anſicht des Brettes geſpielt.

| Weiß: P. Morphy. | Schwarz: N. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) ♘. G 1 — F 3. | 2) ♘. B 8 — C 6. |
| 3) ♗. F 1 — C 4. | 3) ♗. F 8 — C 5. |
| 4) B 2 — B 4. | 4) ♗. C 5 nimmt B 4. |
| 5) C 2 — C 3. | 5) ♗. B 4 — A 5. |
| 6) D 2 — D 4. | 6) E 5 nimmt D 4. |
| 7) Rochiert. | 7) H 7 — H 6. |
| 8) ♕. D 1 — B 3. | 8) ♕. D 8 — F 6. |

| | | |
|---|---|---|
| 9) | E4 — E5. | 9) ♕. F6 — G6. |
| 10) | C3 nimmt D4. | 10) ♘. G8 — E7. |
| 11) | D4 — D5. | 11) ♘. C6 — D8. |
| 12) | D5 — D6. | 12) ♘. E7 — C6. |
| 13) | ♗. C1 — A3. | 13) ♘. D8 — E6. |
| 14) | ♗. C4 nimmt ♘. E6. | 14) F7 nimmt ♗. |

Besser dürfte sein, mit D7 oder mit der Dame den Läufer zu nehmen.

| | | |
|---|---|---|
| 15) | D6 nimmt C7. | 15) ♗. A5 nimmt C7. |
| 16) | ♘. B1 — C3. | 16) A7 — A6. |
| 17) | ♖. A1 — D1. | 17) ♘. C6 nimmt E5. |
| 18) | ♘. F3 nimmt ♘. | 18) ♗. C7 nimmt ♘. |

Hat nicht Schwarz zwei Bauern mehr und muß er nicht die Partie gewinnen?

Gewiß, sobald es ihm gelingt, Läufer und Turm ins Spiel zu bringen und die Offiziere, und besonders die Dame, abzutauschen.

| | | |
|---|---|---|
| 19) | F2 — F4. | 19) ♗. nimmt ♘. C3. |
| 20) | ♕. nimmt ♗. C3. | 20) ♕. G6 — F6. |
| 21) | ♕. C3 — C5. | 21) ♕. F6 — F8. |
| 22) | ♖. D1 — D6. | 22) ♕. F8 — F5. ? |
| 23) | ♖. D6 — D5. | 23) ♕. F5 — F8. ? |
| 24) | ♕. C5 — A5. | 24) ♕. F8 — F6. |
| 25) | F4 — F5. | 25) B7 — B6. |

Warum nimmt Schwarz nicht den Turm D5?

Es würde folgen: ♖. E1 † und
♕. nimmt D5 †.

| | | |
|---|---|---|
| 26) | ♕. A5 — E1. | 26) E6 — E5. |
| 27) | ♖. D5 nimmt E5 †. | 27) ♔. E8 — F7. |
| 28) | ♕. E1 — E4. | 28) ♕. F6 — C6. |
| 29) | ♖. E5 — E7 †. | 29) ♔. F7 — G8. |

Weiß kündigt ein Matt in vier Zügen an. Dieſe ſind:

| | |
|---|---|
| 30) T. nimmt G 7 †. | 30) K. nimmt T. |
| 31) D. E 4 — E 7 †. | 31) K. G 7 — G 8. |
| 32) D. E 7 — F 8 †. | 32) K. G 8 — H 7. |
| 33) D. F 8 — F 7 † und matt. | |

---

Mit drei anderen Partien zu gleicher Zeit ohne Anſicht des Brettes geſpielt.

| Weiß: P. Morphy. | Schwarz: N. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) L. F 1 — C 4. | 3) L. F 8 — C 5. |
| 4) B 2 — B 4. | 4) L. nimmt B 4. |
| 5) C 2 — C 3. | 5) L. B 4 — A 5. |
| 6) Rochiert. | 6) D 7 — D 6. Ein beſſerer Zug iſt S. G 8 — F 6 und auf D 2 — D 4 zu rochieren. |
| 7) D 2 — D 4. | 7) E 5 nimmt D 4. |
| 8) D. D 1 — B 3. | 8) D. D 8 — F 6. |
| 9) E 4 — E 5. | 9) D 6 nimmt E 5. |
| 10) T. F 1 — E 1. | 10) S. G 8 — E 7. |
| 11) L. C 1 — G 5. | 11) D. F 6 — G 6. |
| 12) L. G 5 nimmt S. E 7. | 12) S. nimmt L. E 7. |
| 13) S. F 3 nimmt E 5. | 13) D. G 6 — B 6. |
| 14) L. C 4 — B 5 †. | 14) C 7 — C 6. |
| 15) D. nimmt F 7 †. | 15) K. E 8 — D 8. |
| 16) S. E 5 nimmt C 6 †. | 16) S. E 7 nimmt S. C 6. |
| 17) L. B 5 nimmt S. C 6. | 17) D. B 6 — C 5. |
| 18) C 3 nimmt D 4. | 18) D. C 5 — D 6. |
| 19) D. F 7 nimmt G 7. | 19) L. A 5 nimmt T. E 1. |
| 20) D. nimmt T. H 8 †. | 20) K. D 8 — C 7. |
| 21) D. H 8 nimmt H 7 †. | 21) L. C 8 — D 7. |
| 22) L. C 6 nimmt L. D 7. | 22) D. D 6 nimmt D 4. |

| | |
|---|---|
| 23) ♗. D7 — B5 † aufgedeckt. | 23) ♔. C7 — B6. |
| 24) ♘. B1 — C3. | 24) ♗. E1 nimmt ♘. C3. |
| 25) ♖. A1 — B1. | 25) ♖. A8 — D8.? |
| 26) ♗. B5 — A6 † aufgedeckt. | 26) ♔. B6 — A5. |

Wie macht Weiß in drei Zügen matt?

| | |
|---|---|
| 27) ♖. B1 — B5 †. | 27) ♔. A5 — A4. |
| 28) ♕. H7 — C2 †. | 28) ♔. A4 — A3. |
| 29) ♕. C2 — B3 † und matt. | |

---

## Französisches Springerspiel.

| Weiß: Bird. | Schwarz: P. Morphy. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| ✓ 2) ♘. G1 — F3. | 2) D7 — D6. |
| 3) D2 — D4. | 3) F7 — F5. |
| 4) ♘. B1 — C3. | 4) F5 nimmt E4. |
| 5) ♘. C3 nimmt E4. | 5) D6 — D5. |
| 6) ♘. E4 — G3. | 6) E5 — E4. |
| 7) ♘. F3 — E5. | 7) ♘. G8 — F6. |
| 8) ♗. C1 — G5. | 8) ♗. F8 — D6. |
| 9) ♘. G3 — H5. | 9) Rochiert. |
| 10) ♕. D1 — D2. | 10) ♕. D8 — E8. |
| 11) G2 — G4. | 11) ♘. F6 nimmt G4. |
| 12) ♘. E5 nimmt ♘. G4. | 12) ♕. nimmt ♘. H5. |
| 13) ♘. G4 — E5. | 13) ♘. B8 — C6. |
| 14) ♗. F1 — E2. | 14) ♕. H5 — H3. |
| 15) ♘. E5 nimmt ♘. C6. | 15) B7 nimmt ♘. |
| 16) ♗. G5 — E3. | 16) ♖. A8 — B8. |

Warum?

Bald wird dieser einfache Zug in seiner Stärke erscheinen.

| | |
|---|---|
| 17) Rochiert n. C1. — — ?? | 17) ♖. F8 nimmt F2. |
| 18) ♗. E3 nimmt ♖. ? | 18) ♕. H3 — A3. |

Was folgt, wenn B 2 die Dame nimmt?

Matt durch den Läufer. Darum:

| | | |
|---|---|---|
| 19) | C 2 — C 3. | 19) D. nimmt A 2. |
| 20) | B 2 — B 4. | 20) D. A 2 — A 1 †. |
| 21) | K. C 1 — C 2. | 21) D. A 1 — A 4 †. |
| 22) | K. C 2 — B 2. ? | 22) L. D 6 nimmt B 4. |
| 23) | C 3 nimmt L. B 4. | 23) T. B 8 nimmt B 4 †. |
| 24) | D. nimmt T. B 4. | 24) D. nimmt D. †. |

25) K. B 2 — C 2. Schwarz würde dennoch mit ſeiner Dame gegen zwei Türme und zwei Läufer nichts ausrichten können, wenn er nicht auf geſchickte Weiſe den Läufer ins Spiel bringen könnte. Und durch welchen Zug gelingt ihm das?

| | | |
|---|---|---|
| 25) | | E 4 — E 3. |
| 26) | L. nimmt E 3. | 26) L. C 8 — F 5 †. |
| 27) | T. D 1 — D 3. | 27) D. B 4 — C 4 †. |
| 28) | K. C 2 — D 2. | 28) D. C 4 — A 2 †. |
| 29) | K. D 2 — D 1. | 29) D. A 2 — B 1 †, und Schwarz gewinnt den Turm und das Spiel. |

Zieht Weiß im 29. Zuge auf E 1 ſtatt D 1, ſo nimmt Läufer F 5 erſt den Turm D 3.

---

## Franzöſiſches Springerſpiel.

| | Weiß: P. Morphy. | Schwarz: Barnes. |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | S. G 1 — F 3. | 2) D 7 — D 6. |
| 3) | D 2 — D 4. | 3) E 5 nimmt D 4. |
| 4) | L. F 1 — C 4. | 4) L. F 8 — E 7. |
| 5) | C 2 — C 3. | 5) D 4 — D 3. |

Warum?

Schwarz will, Weiß ſoll den Bauer nehmen, anſtatt einen gewaltigen Angriff zu machen. Der Zug D 4 nimmt C 3 iſt

nicht besser. Weiß macht doch den Angriff und verstärkt ihn durch den Springer, der C3 nimmt.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6) | ♕. D1 — B3. | 6) | ♗. C8 — E6. |
| 7) | ♗. C4 nimmt ♗. E6. | 7) | F7 nimmt ♗. |
| 8) | ♕. B3 nimmt B7. | 8) | ♘. B8 — D7. |
| 9) | ♕. B7 — B5. | 9) | ♘. G8 — F6. |
| 10) | ♘. F3 — G5. | 10) | ♖. A8 — B8. |
| 11) | ♕. B5 — A4. | 11) | Rochiert. |
| 12) | ♘. G5 nimmt E6. | 12) | ♘. D7 — C5. |
| 13) | ♘. E6 nimmt ♘. C5. | 13) | D6 nimmt ♘. |
| 14) | ♕. A4 — C4 †. | 14) | ♔. G8 — H8. |
| 15) | Rochiert. | 15) | ♘. F6 — G4. |
| 16) | F2 — F4. | 16) | D3 — D2. |
| 17) | ♗. C1 nimmt D2. | 17) | ♖. B8 nimmt B2. |
| 18) | H2 — H3. | 18) | ♖. B2 nimmt ♗. D2. |
| 19) | ♘. nimmt ♖. | 19) | ♘. G4 — E3. |
| 20) | ♕. C4 — E2. | 20) | ♘. nimmt ♖. F1. |
| 21) | ♖. A1 nimmt ♘. F1. | 21) | ♕. D8 — D7. |
| 22) | ♘. D2 — C4. | 22) | ♕. D7 — B5. |
| 23) | E4 — E5. | 23) | ♗. E7 — H4. |
| 24) | F4 — F5. | 24) | ♗. H4 — E7. |
| 25) | ♕. E2 — G4. | 25) | ♕. B5 — D7. |
| 26) | ♖. F1 — D1. | 26) | ♕. D7 nimmt F5. |
| 27) | ♕. nimmt ♕. F5. | 27) | ♖. nimmt ♕. |
| 28) | ♖. D1 — D7. | 28) | ♗. E7 — F8. |

29) E5 — E6 und Weiß gewinnt; denn Schwarz kann den Bauer nicht aufhalten, ohne einen Offizier zu verlieren.

---

## Französisches Springerspiel.

| | Weiß: P. Morphy. | Schwarz: Harrwitz. |
|---|---|---|
| 1) | E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| ✓ 2) | ♘. G1 — F3. | 2) D7 — D6. |
| 3) | D2 — D4. | 3) E5 nimmt D4. |
| 4) | ♕. D1 nimmt D4. | 4) ♘. B8 — C6. |

| | |
|---|---|
| 5) ♕. F1 — B5. | 5) ♕. C8 — D7. |
| 6) ♕. B5 nimmt ♘. | 6) ♕. D7 nimmt ♕. |
| 7) ♕. C1 — G5. | 7) F7 — F6. |
| 8) ♕. G5 — H4. | 8) ♘. G8 — H6. |
| 9) ♘. B1 — C3. | 9) ♔. D8 — D7. |
| 10) Rochiert nach G1. | 10) ♕. F8 — E7. |
| 11) ♖. A1 — D1. | 11) Rochiert nach G8. |
| 12) ♔. D4 — C4 †. | 12) ♖. F8 — F7. |
| 13) ♘. F3 — D4. | 13) ♘. H6 — G4. |
| 14) H2 — H3. | 14) ♘. G4 — E5. |
| 15) ♔. C4 — E2. | 15) G7 — G5. |
| 16) ♕. H4 — G3. | 16) ♖. F7 — G7. |
| 17) ♘. D4 — F5. | 17) ♖. G7 — G6. |
| 18) F2 — F4. | 18) G5 nimmt F4. |
| 19) ♖. F1 nimmt F4. | 19) ♗. G8 — H8. |
| 20) ♖. F4 — H4. | 20) ♕. E7 — F8. |
| 21) ♕. G3 nimmt ♘. E5. | 21) F6 nimmt ♕. |
| 22) ♖. D1 — F1. | 22) ♔. D7 — E6. |
| 23) ♘. C3 — B5. | 23) ♔. E6 — G8. |
| 24) ♖. F1 — F2. | 24) A7 — A6. |
| 25) ♘. B5 nimmt C7. | 25) ♖. A8 — C8. |
| 26) ♘. C7 — D5. | 26) ♕. C6 nimmt ♘. D5. |
| 27) E4 nimmt ♕. D5. | 27) ♖. C8 — C7. |
| 28) C2 — C4. | 28) ♕. F8 — E7. |
| 29) ♖. H4 — H5. | 29) ♔. G8 — E8. |

So lange hat Harrwitz, auch ein berühmter Schachſpieler, ſich gehalten, ohne mehr als einen Bauer zu verlieren. Jetzt aber thut Weiß einen Zug, dem nicht zu begegnen iſt. Du errätſt, daß Weiß ein Opfer bringt, etwa ♖. H5 nimmt H7 †? Nein, noch nicht, erſt muß ein Bauer geopfert werden.

| | |
|---|---|
| 30) C4 — C5. | 30) ♖. C7 nimmt C5. |

Warum nimmt nicht D 6 den Bauer?

Die Dame würde E 5 nehmen und den Turm C 7 gewinnen.

| | |
|---|---|
| 31) T. H 5 nimmt H 7 †. | 31) K. nimmt T. |
| 32) D. E 2 — H 5 †. | 32) K. H 7 — G 8. |
| 33) S. F 5 nimmt L. E 7 †, den kein Turm auf C 7 mehr deckt. | |
| | 33) K. G 8 — G 7. |
| 34) S. E 7 — F 5 †. | 34) K. G 7 — G 8. ? |
| 35) S. F 5 nimmt D 6. | Aufgegeben. |

---

## Läuferspiel.

| Weiß: Richardson. | Schwarz: Delmar. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) L. F 1 — C 4. | 2) S. G 8 — F 6. |
| 3) S. G 1 — F 3. | 3) S. F 6 nimmt E 4. |
| 4) S. B 1 — C 3. | 4) S. E 4 nimmt F 2. —? |

Dieses Opfer ist nicht empfehlenswert.

| | |
|---|---|
| 5) K. E 1 nimmt F 2. | 5) L. F 8 — C 5 †. |
| 6) D 2 — D 4. | 6) E 5 nimmt D 4. |
| 7) T. H 1 — E 1 †. | 7) K. E 8 — F 8. |
| 8) S. C 3 — E 4. | 8) L. C 5 — B 6. |
| 9) D. D 1 — D 3. | 9) D 7 — D 5. |
| 10) D. D 3 — A 3 †. | 10) K. F 8 — G 8. |
| 11) L. C 4 nimmt D 5. — — ?? | |

Der Beginn einer glänzenden und versteckten Kombination.

| | |
|---|---|
| | 11) D. D 8 nimmt D 5. |
| 12) S. E 4 — F 6 †. | 12) G 7 nimmt F 6. |
| 13) D. A 3 — F 8 †. | 13) K. G 8 nimmt F 8. |
| 14) L. C 1 — H 6 †. | 14) K. F 8 — G 8. |
| 15) T. E 1 — E 8 † und matt. | |

---

## Italieniſche Partie.

| Weiß: Hoffmann. | Schwarz: Petroff. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) L. F1 — C4. | 3) L. F8 — C5. |
| 4) C2 — C3. | 4) S. G8 — F6. |
| 5) D2 — D4. | 5) E5 nimmt D4. |
| 6) E4 — E5. | 6) S. F6 — E4. — ? |
| 7) L. C4 — D5. | 7) S. E4 nimmt F2. |
| 8) K. E1 nimmt F2. | 8) D4 nimmt C3 †. |
| 9) K. F2 — G3. | 9) C3 nimmt B2. |
| 10) L. C1 nimmt B2. | 10) S. C6 — E7. |
| 11) S. F3 — G5. | |

Weiß ſollte lieber, ſtatt auf Angriff zu ſpielen, daran denken, ſeinen gefährdeten König zu ſchützen, ihm vielleicht durch 11) H2 — H3 ein Fluchtfeld zu ſchaffen.

| | |
|---|---|
| | 11) S. E7 nimmt D5. |
| 12) S. G5 nimmt F7. — ? | 12) Rochiert. |

Dieſe elegante Fortſetzung hatte Weiß gewiß nicht erwartet. Auch dich wird ſie durch ihre Schönheit überraſchen. Der nun folgende Schluß iſt ſehr intereſſant.

| | |
|---|---|
| 13) S. F7 nimmt D8. | 13) L. C5 — F2 †. |
| 14) K. G3 — H3. | 14) D7 — D6 †. |
| 15) E5 — E6. | |

Die einzige Verteidigung; ganz ſchlecht wäre 15) G2 — G4 geweſen. Warum?

| | |
|---|---|
| | 15) S. D5 — F4 †. |
| 16) K. H3 — G4. | 16) S. F4 nimmt E6. |
| 17) G2 — G3. | 17) S. E6 — D4 †. |
| 18) S. D8 — E6. | 18) L. C8 nimmt E6 †. |
| 19) K. G4 — H4. | 19) S. D4 — F5 †. |

| | |
|---|---|
| 20) K. H4 — H3. | 20) S. F5 — E3 †. |
| 21) K. H3 — H4. | 21) S. E3 — G2 †. |
| 22) K. H4 — H5. | 22) G7 — G6 †. |
| 23) K. H5 — G5. | 23) L. F2 — E3 † und matt. |

## Italienische Partie.

| Weiß: E. Schiffers. | Schwarz: M. Harmonist. |
|---|---|
| ✓ 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| ✓ 2) S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| ✓3) L. F1 — C4. | 3) L. F8 — C5. |
| ✓4) C2 — C3. | 4) S. G8 — F6. |
| ✓ 5) D2 — D4. | 5) E5 nimmt D4. |
| 6) C3 nimmt D4. | 6) L. C5 — B4 †. |
| 7) L. C1 — D2. | 7) L. B4 nimmt D2 †. |
| 8) S. B1 — D2. | 8) D7 — D5. |
| 9) E4 nimmt D5. | 9) S. F6 nimmt D5. |
| 10) D. D1 — B3. | 10) S. C6 — E7. |
| 11) Rochiert nach der Königsseite (G1). | 11) Rochiert. |
| 12) T. F1 — E1. | 12) C7 — C6. |
| 13) A2 — A4. | 13) D. D8 — C7. |
| 14) T. A1 — C1. | 14) S. D5 — F4. |
| 15) S. F3 — G5. | 15) S. E7 — G6. |
| 16) T. E1 — E8. — — ?? | |

Ein sehr schöner Zug, dessen Folgen schwer zu berechnen waren.

| | |
|---|---|
| | 16) T. F8 nimmt E8. |
| 17) L. C4 nimmt F7 †. | 17) K. G8 — H8. |
| 18) L. F7 nimmt E8. | 18) S. F4 — E2 †. |
| 19) K. G1 — H1. | 19) S. E2 nimmt C1. |
| 20) S. G5 — F7 †. | 20) K. H8 — G8. |
| 21) S. F7 — H6 † †. | 21) K. G8 — F8. |
| 22) D. B3 — G8 †. | 22) K. F8 — E7. |
| 23) L. E8 nimmt G6. — — | 23) H7 nimmt G6. |

| | |
|---|---|
| 24) D. G8 nimmt G7 †. | 24) K. E7 — D8. |
| 25) D. G7 — F8 †. | 25) K. D8 — D7. |
| 26) S. D2 — E4. | 26) D. C7 — D8. |
| 27) D. F8 — D6 †. | 27) K. D7 — E8. |

28) S. E4 — F6 † und gewinnt die Dame.

Für diese auf dem Frankfurter internationalen Schachturnier gespielte Partie erhielt der russische Meister E. Schiffers den ausgesetzten Schönheitspreis.

## Italienische Partie.

| Weiß: W. Steinitz. | Schwarz: C. v. Bardeleben. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) L. F1 — C4. | 3) L. F8 — C5. |
| 4) C2 — C3. | 4) S. G8 — F6. |
| 5) D2 — D4. | 5) E5 nimmt D4. |
| 6) C3 nimmt D4. | 6) L. C5 — B4 †. |
| 7) S. B1 — C3. | |

Die übliche Fortsetzung ist hier 7) L. C1 — D2.

| | |
|---|---|
| | 7) D7 — D5. |
| 8) E4 nimmt D5. | 8) S. F6 nimmt D5. |
| 9) Rochiert. | 9) L. C8 — E6. |
| 10) L. C1 — G5. | 10) L. B4 — E7. |
| 11) L. C4 nimmt D5. | 11) L. E6 nimmt D5. |
| 12) S. C3 nimmt D5. | 12) D. D8 nimmt D5. |
| 13) L. G5 nimmt E7. | 13) S. C6 nimmt E7. |

14) T. F1 — E1.

Der Abtausch so vieler Figuren macht gerade keinen erhebenden Eindruck. Laß dich indes niemals durch derartige ästhetische Rücksichten davon abschrecken, wenn du, wie im vorliegenden Falle Steinitz, dadurch einen bedeutenden Positionsvorteil erringen kannst. Die Fesselung des Springers E 7 ist für Schwarz sehr unangenehm. Der

weitere Verlauf der Partie wird dich für diesen unbefriedigenden Anfang reichlich entschädigen.

| | |
|---|---|
| | 14) F7 — F6. |
| 15) D. D1 — E2. | 15) D. D5 — D7. |
| 16) T. A1 — C1. | 16) C7 — C6. |
| 17) D4 — D5. — ? | 17) C6 nimmt D5. |
| 18) S. F3 — D4. | 18) K. E8 — F7. |
| 19) S. D4 — E6. | 19) T. H8 — C8. |
| 20) D. E2 — G4. | 20) G7 — G6. |
| 21) S. E6 — G5 †. | 21) K. F7 — E8. |
| 22) T. E1 nimmt E7 †. | |

Ein sehr schönes Qualitätsopfer. Wenn die schwarze Dame nimmt, geht der Turm C8 für Schwarz verloren; nimmt aber der König, so würde 23) T. C1 — E1 †, 23) K. E7 — D6, 24) D. G4 — B4 † mit Gewinnspiel für Weiß folgen. Schwarz hat indes noch eine überraschende Fortsetzung, die weitere Ueberraschungen zur Folge hat.

22) K. E8 — F8.

Nun darf die schwarze Dame nicht genommen werden, weil auf C1 für Weiß ein Matt droht.

| | |
|---|---|
| 23) T. E7 — F7 †. | 23) K. F8 — G8. |
| 24) T. F7 — G7 †. | 24) K. G8 — H8. |

Der Turm darf, wie du siehst, nicht genommen werden. Wollte Schwarz 24) K. G8 — F8 spielen, so könnte Weiß durch 25) S. G5 nimmt H7 † das Nehmen des Turmes erzwingen.

25) T. G7 nimmt H7 †. Aufgegeben.

Würde Schwarz wieder 25) K. H8 — G8 ziehen, so geschieht 26) T. H7 — G7 †, 26) K. G8 — H8, 27) D. G4 — H4 †, 27) K. H8 nimmt G7, 28) D. H4 — H7 †, 28) K. G7 — F8, 29) D. H7 — H8 †, 29) K. F8 — E7, 30) D. H8 — G7 †, 30) K. E7 — E8, 31) D. G7 — G8 †, 31) K. E8 — E7, 32) D. G8 — F7 †, 32) K. E7 — D8, 33) D. F7 — F8 †, 33) D. D7 — E8, 34) S. G5 — F7 †, 34) K. D8 — D7, 35) D. F8 — D6 † und matt.

## Sizilianische Partie.

| Weiß: Dr. M. Lange. | Schwarz: Bezzel. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) C7 — C5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) E7 — E6. |
| 3) S. B1 — C3. | 3) S. B8 — C6. |
| 4) L. F1 — B5. | 4) S. G8 — E7. |
| 5) Rochiert. | 5) D. D8 — C7. |
| 6) D2 — D4. | 6) C5 nimmt D4. |
| 7) S. F3 nimmt D4. | 7) S. E7 — G6. |
| 8) S. D4 — E2. | 8) L. F8 — C5. |
| 9) A2 — A3. | 9) Rochiert. |
| 10) B2 — B4. | 10) L. C5 — E7. |
| 11) F2 — F4. | 11) L. E7 — F6. |
| 12) D. D1 — D2. | 12) D7 — D6. |
| 13) L. C1 — B2. | 13) T. F8 — D8. |
| 14) T. A1 — D1. | 14) B7 — B6. |
| 15) L. B5 nimmt C6. | 15) D. C7 nimmt C6. |
| 16) S. E2 — D4. | 16) L. F6 nimmt D4. |

Der Abtausch ist unvorteilhaft für Schwarz, da die weiße Dame dadurch eine gute Stellung erlangt. Der Nachziehende glaubt jedoch seinen Läufer C8 günstig entwickeln zu können, übersieht aber die hübsche Kombination, die Weiß als Erwiderung zu Gebote steht.

| | |
|---|---|
| 17) D. D2 nimmt D4. | 17) E6 — E5. |
| 18) F4 nimmt E5. | 18) L. C8 — G4. |
| 19) E5 nimmt D6. | |

Dieser feine Zug deckt den von Schwarz im 16. Zuge begangenen Fehler auf. Du kannst sehr viel lernen, wenn du das nachfolgende Schlußspiel aufmerksam studierst.

| | |
|---|---|
| | 19) L. G4 nimmt D1. |
| 20) S. C3 — D5. — ? | 20) F7 — F6. |
| 21) S. D5 nimmt F6 †. | 21) G7 nimmt F6. |

22) T. F 1 nimmt F 6. 22) T. D 8 — D 7.
23) T. F 6 nimmt G 6. 23) H 7 nimmt G 6.
24) D. D 4 — H 8 † nebst Matt in zwei Zügen durch
25) D. H 8 — G 7 † u. s. w.

---

## Wiener Partie.

| Weiß: L. Paulsen. | Schwarz: S. Rosenthal. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. B 1 — C 3. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) G 2 — G 3. | 3) L. F 8 — C 5. |
| 4) L. F 1 — G 2. | |

Die Läuferentwickelung nach G 2 liebt Paulsen sehr. Von anderen Meistern gebraucht sie namentlich J. Mieses.

| | |
|---|---|
| | 4) D 7 — D 6. |
| 5) D 2 — D 3. | 5) S. G 8 — F 6. |
| 6) S. G 1 — E 2. | 6) L. C 8 — G 4. |
| 7) H 2 — H 3. | 7) L. G 4 — D 7. |
| 8) S. C 3 — A 4. | 8) L. C 5 — B 6. |
| 9) S. A 4 nimmt B 6. | 9) A 7 nimmt B 6. |
| 10) F 2 — F 4. | 10) E 5 nimmt F 4. |

Nicht gut, da die Entwickelung von Weiß dadurch begünstigt wird.

| | |
|---|---|
| 11) S. E 2 nimmt F 4. | 11) D. D 8 — E 7. |
| 12) C 2 — C 4. | 12) D. E 7 — E 5. |
| 13) Rochiert. | 13) Rochiert nach der Damenseite (C 8). |
| 14) S. F 4 — E 2. | 14) S. C 6 — D 4. |
| 15) L. C 1 — F 4. | 15) S. D 4 nimmt E 2 †. |
| 16) D. D 1 nimmt E 2. | 16) D. E 5 — H 5. |
| 17) G 3 — G 4. | 17) D. H 5 — G 6. |
| 18) A 2 — A 4. | 18) H 7 — H 5. |

Beide Teile suchen zum Angriff zu kommen. Der Angriff von Weiß ist jedoch chancenreicher, da die offene A-Linie und

die bedrohliche Stellung der weißen Läufer einen schnelleren Erfolg erwarten lassen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 19) | G 4 — G 5. | 19) | S. F 6 — H 7. |
| 20) | A 4 — A 5. | 20) | S. H 7 nimmt G 5. |
| 21) | D. E 2 — E 3. | 21) | F 7 — F 6. |
| 22) | K. G 1 — H 2. — ? | 22) | B 6 nimmt A 5. |
| 23) | T. A 1 nimmt A 5. | 23) | B 7 — B 6. |
| 24) | T. A 5 — A 7. | 24) | L. D 7 — C 6. |
| 25) | C 4 — C 5. — — ?? | 25) | B 6 nimmt C 5. |
| 26) | D. E 3 nimmt C 5. | 26) | D. G 6 — E 8. |

Nimmt Schwarz die Dame, so gewinnt Weiß durch 27) T. A 7 nimmt C 7 †, 27) K. C 8 — B 8, 28) T. C 7 nimmt G 7 † die feindliche Dame.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 27) | D. C 5 — A 5. | 27) | S. G 5 — E 6. |
| 28) | T. F 1 — C 1. | 28) | G 7 — G 5. |
| 29) | D. A 5 — A 6 †. | 29) | K. C 8 — D 7. |
| 30) | T. C 1 nimmt C 6. | 30) | G 5 nimmt F 4. |
| 31) | T. C 6 nimmt D 6 †. | | Aufgegeben. |

Schwarz hatte nur den Königszug nach E 7 und verliert dann durch 32) T. D 6 nimmt E 6 † die Dame.

---

## Wiener Partie.

| Weiß: J. Mieses. | | Schwarz: D. Janowski. | |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | E 7 — E 5. |
| 2) | S. B 1 — C 3. | 2) | S. B 8 — C 6. |
| 3) | L. F 1 — C 4. | 3) | S. G 8 — F 6. |
| 4) | D 2 — D 3. | 4) | L. F 8 — C 5. |
| 5) | L. C 1 — G 5. | 5) | H 7 — H 6. |
| 6) | L. G 5 — H 4. | 6) | G 7 — G 5. |
| 7) | L. H 4 — G 3. | 7) | H 6 — H 5. |
| 8) | H 2 — H 4. | 8) | G 5 — G 4. |
| 9) | D. D 1 — D 2. | 9) | A 7 — A 6. |
| 10) | F 2 — F 4. | 10) | G 4 nimmt F 3 en passant. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11) | S. G 1 nimmt F 3. | 11) | S. F 6 — G 4. |
| 12) | S. C 3 — D 5. | 12) | D 7 — D 6. |
| 13) | T. H 1 — F 1. | 13) | T. H 8 — F 8. |
| 14) | S. F 3 — H 2. — ? | 14) | F 7 — F 6. |
| 15) | S. H 2 nimmt G 4. | 15) | L. C 8 nimmt G 4. |
| 16) | D. D 2 — H 6. | 16) | S. C 6 — D 4. |
| 17) | K. E 1 — D 2. | 17) | F 6 — F 5. |
| 18) | D. H 6 — H 7. | 18) | T. F 8 — F 7. |
| 19) | D. H 7 — G 8 †. | 19) | T. F 7 — F 8. |
| 20) | D. G 8 — G 6 †. | 20) | K. E 8 — D 7. |
| 21) | D. G 6 — G 7 †. | 21) | K. D 7 — C 6. |
| 22) | C 2 — C 3. | 22) | S. D 4 — E 2. |
| 23) | L. G 3 — F 2. | 23) | L. C 5 nimmt F 2. |
| 24) | T. F 1 nimmt F 2. | 24) | S. E 2 — G 3. |
| 25) | A 2 — A 4. ? | 25) | T. A 8 — C 8. |
| 26) | A 4 — A 5. | | |

Nun ist Schwarz rettungslos verloren.

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 26) | D. D 8 nimmt H 4. |
| 27) | S. D 5 — E 7 †. | | Aufgegeben. |

Auf 27) K. C 6 — C 5 würde ein in einer Partie seltenes Matt durch 28) B 2 — B 4 folgen und auf 27) K. C 6 — D 7 geht die schwarze Dame verloren.

---

## Schottische Partie.

| | Weiß: Delmar. | | Schwarz: Lipschütz. |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | E 7 — E 5. |
| 2) | S. G 1 — F 3. | 2) | S. B 8 — C 6. |
| 3) | D 2 — D 4. | 3) | E 5 nimmt D 4. |
| 4) | S. F 3 nimmt D 4. | 4) | S. G 8 — F 6. |
| 5) | S. D 4 nimmt C 6. | 5) | B 7 nimmt C 6. |
| 6) | L. F 1 — D 3. | 6) | D 7 — D 5. |
| 7) | E 4 — E 5. | 7) | S. F 6 — G 4. |
| 8) | Rochiert. | 8) | L. F 8 — C 5. |
| 9) | H 2 — H 3. | 9) | S. G 4 nimmt E 5. |

| | |
|---|---|
| 10) T. F1 — E1. | 10) D. D8 — F6. |
| 11) D. D1 — E2. | 11) Rochiert. — ? |
| 12) D. E2 nimmt E5. | |

Die Annahme des Springeropfers führt zum raſchen Untergang der Partie.

| | |
|---|---|
| | 12) D. F6 nimmt F2 †. |
| 13) K. G1 — H1 (am beſten). | 13) L. C8 nimmt H3. |
| 14) G2 nimmt H3. | 14) D. F2 — F3 †. |
| 15) K. H1 — H2. | 15) L. C5 — D6. |
| 16) D. E5 nimmt D6. | 16) D. F3 — F2 †. |

Aufgegeben. Schwarz nimmt erſt den Turm und dann die Dame — eine gute Lehre für dich, nicht zu ſchnell zuzugreifen.

---

## Schottiſche Partie.

| Weiß: C. Golmayo. | Schwarz: A. Walbrodt. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) D2 — D4. | 3) E5 nimmt D4. |
| 4) S. F3 nimmt D4. | 4) D7 — D6. |

Die üblichen Fortſetzungen für Schwarz ſind: 4) L. F8 — C5, 4) D. D8 — H4 und 4) S. G8 — F6. Der Textzug iſt ungewöhnlich.

| | |
|---|---|
| 5) L. F1 — B5. | 5) L. C8 — D7. |
| 6) Rochiert. | 6) S. G8 — F6. |
| 7) S. B1 — C3. | 7) L. F8 — E7. |
| 8) F2 — F4. | 8) Rochiert. |
| 9) S. D4 nimmt C6. | 9) L. D7 nimmt C6. |
| 10) L. B5 — D3. | |

Vorzuziehen war hier ſchon mit Rückſicht auf den ſchwachen Punkt E4 10) L. B5 nimmt C6. Der ſchwarze Läufer ſpielt ſpäter eine hervorragende Rolle in der Partie.

| | |
|---|---|
| | 10) D. D8 — D7. |
| 11) K. G1 — H1. | 11) T. A8 — E8. |
| 12) H2 — H3. | 12) D6 — D5. |

Schwarz benutzt geschickt das schwache Spiel von Weiß. Die Partie wird sehr interessant.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 13) | E4 — E5. | 13) | D5 — D4. |
| 14) | K. H1 — H2. | 14) | D4 nimmt C3. |
| 15) | E5 nimmt F6. | 15) | L. E7 nimmt F6. |
| 16) | B2 nimmt C3. | | |

Besser war 16) B2 — B3. Der Textzug begünstigt den Angriff von Schwarz.

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 16) | L. F6 nimmt C3. |
| 17) | T. A1 — B1. | 17) | D. D7 — D5. |
| 18) | D. D1 — G4. | 18) | F7 — F5. |
| 19) | D. G4 — G3. | 19) | T. F8 — F6. |
| 20) | D. G3 — F2. | 20) | L. C3 — E1. — ? |

Schwarz spielt mit großer Energie. Die Stellung wird immer origineller.

21) T. F1 nimmt E1.

Erzwungen, da 21) D. F2 — G1 mit 21) L. E1 — G3 † und baldigem Gewinn, 21) D. F2 — F3 aber mit 21) D. D5 nimmt A2 beantwortet wird.

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 21) | T. E8 nimmt E1. |
| 22) | T. B1 — B4. | | |

Mit der Absicht, den Läufer nach C4 zu spielen.

Sofort 22) L. D3 — C4 könnte 22) T. F6 — G6, 23) L. C4 nimmt D5 †, 23) L. C6 nimmt D5, 24) D. F2 nimmt E1, 24) T. G6 nimmt G2 †, 25) K. H2 — H1, 25) T. G2 — E2 †, 26) K. H1 — G1, 26) T. E2 nimmt E1 †, 27) K. G1 — F2, 27) T. E1 — D1, 27) K. F2 — E2, 28) T. D1 — H1 mit Gewinnstellung für Schwarz zur Folge haben.

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 22) | T. E1 nimmt C1. |
| 23) | L. D3 — C4. | 23) | T. F6 — G6. |
| 24) | D. F2 — D2. | | |

Durch 24) L. C4 nimmt D5 †, 24) L. C6 nimmt D5, 25) G2 — G4 kann Weiß sein Spiel nicht befreien, da Schwarz dann durch 25) F5 nimmt G4, 26) K. H2 — G3

(am besten), 26) G4 nimmt H3 †, 27) K. G3 — H4, 27) H3 — H2 gewinnen muß.

| | |
|---|---|
| | 24) T. C1 — D1. |
| 25) D. D2 nimmt D1. | 25) T. G6 nimmt G2 †. |
| 26) K. H2 — H1. | 26) T. G2 — D2 †. |
| 27) D. D1 — F3. | 27) D. D5 nimmt C4. |
| Aufgegeben. | |

---

## Spanische Partie.

| Weiß: Mayet. | Schwarz: A. Anderssen. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) L. F1 — B5. | 3) L. F8 — C5. |
| Dieser Zug gilt heut nicht mehr als gut. | |
| 4) C2 — C3. | 4) S. G8 — F6. |
| 5) L. B5 nimmt C6. | 5) D7 nimmt C6. |
| 6) Rochiert. | 6) L. C8 — G4. |
| 7) H2 — H3. | 7) H7 — H5. |
| Diesen Angriffsversuch von Schwarz merke dir; du wirst ihn selbst häufig in ähnlichen Stellungen anwenden können. | |
| 8) H3 nimmt G4. | 8) H5 nimmt G4. |
| 9) S. F3 nimmt E5. | 9) G4 — G3. |
| 10) D2 — D4. | 10) S. F6 nimmt E4. |
| 11) D. D1 — G4. | 11) L. C5 nimmt D4. — —? |
| 12) D. G4 nimmt E4. | 12) L. D4 nimmt F2 †. |
| 13) T. F1 nimmt F2. | 13) D. D8 — D1 †. |
| 14) T. F2 — F1. | 14) T. H8 — H1 †. |
| 15) K. G1 nimmt H1. | 15) D. D1 — F1 † und matt. |

---

## Spanische Partie.

| Weiß: J. Gunsberg. | Schwarz: E. Schallopp. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3) | L. F1 — B5. | 3) | S. G8 — F6. |
| 4) | D2 — D3. | 4) | S. C6 — E7. |

Eine Falle!

Weiß darf jetzt nicht 5) S. F3 nimmt E5 spielen, da Schwarz durch 5) C7 — C6 und 6) D. D8 — A5 † eine Figur gewinnen würde.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5) | C2 — C3. | 5) | C7 — C6. |
| 6) | L. B5 — A4. | 6) | S. E7 — G6. |
| 7) | H2 — H4. | 7) | H7 — H5. |
| 8) | L. C1 — G5. | 8) | D. D8 — B6. — ? |
| 9) | D. D1 — E2. | 9) | D7 — D5. |

Schwarz leitet damit einen stürmischen Angriff ein. Die glänzende Durchführung des Angriffes brachte dem Nachziehenden einen Spezialpreis für diese auf dem Londoner Turnier von 1886 gespielte Partie ein.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10) | E4 nimmt D5. | 10) | L. C8 — G4. |
| 11) | D5 nimmt C6. | 11) | Rochiert (nach C8). |
| 12) | C6 nimmt B7 †. | 12) | K. C8 — B8. |
| 13) | Rochiert. | 13) | D. B6 — A6. |
| 14) | L. A4 — C2. | 14) | E5 — E4. |
| 15) | L. G5 nimmt F6. | 15) | E4 nimmt F3. |
| 16) | L. F6 — E5 †. | 16) | S. G6 nimmt E5. |
| 17) | D. E2 nimmt E5 †. | 17) | L. F8 — D6. |
| 18) | D. E5 — E4. | 18) | T. H8 — E8. |
| 19) | D. E4 — A4. | 19) | F3 nimmt G2. |

Schwarz darf nun die Dame nicht nehmen, da er sonst in drei Zügen matt sein würde: 20) D. A4 nimmt A6, 20) G2 nimmt F1 D. †, 21) K. G1 nimmt F1, 21) L. G4 — H3 †, 22) K. F1 — G1, 22) T. E8 — E1 † und matt.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20) | T. F1 — C1. | 20) | D. A6 — B6. |
| 21) | D3 — D4. | 21) | L. D6 — F4. |
| 22) | S. B1 — A3. | 22) | L. G4 — F3. |
| 23) | T. C1 — E1. | 23) | D. B6 — F6. |

Aufgegeben. Schwarz droht mit 24) L. F4 — H2 † nebst 25) D. F6 nimmt H4 † u. s. w.

## Spaniſche Partie.

| Weiß: Weiß. | Schwarz: K. Pollock. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) L. F1 — B5. | 3) A7 — A6. |
| 4) L. B5 — A4. | 4) S. G8 — F6. |
| 5) D2 — D3. | 5) B7 — B5. |
| 6) L. A4 — B3. | 6) L. F8 — C5. |
| 7) C2 — C3. | 7) D7 — D5. |
| 8) E4 nimmt D5. | 8) S. F6 nimmt D5. |
| 9) D. D1 — E2. | 9) Rochiert. |
| 10) D. E2 — E4. | 10) L. C8 — E6. |
| 11) S. F3 nimmt E5. | 11) S. C6 nimmt E5. |
| 12) D. E4 nimmt E5. | 12) S. D5 — B4. — — ? ? |

Ein prachtvolles Opfer, das die Partie ungemein lebhaft geſtaltet.

13) Rochiert.

Daß Weiß den Läufer C5 nicht ſchlagen durfte, ſiehſt du ſofort, aber auch nach 13) C3 nimmt B4 würde Schwarz durch 13) L. C5 — B4 †, 14) K. E1 — D1 (am beſten), 14) D. D8 nimmt D3 †, 15) S. B1 — D2, 15) L. E6 nimmt B3 †, 16) A2 nimmt B3, 16) T. F8 — E8, 17) D. E5 — G3, 17) D. D3 — E2 †, 18) K. D1 — C2, 18) T. A8 — D8 ſiegreich bleiben.

| | |
|---|---|
| | 13) S. B4 nimmt D3. |
| 14) D. E5 — H5. | 14) L. E6 nimmt B3. |
| 15) A2 nimmt B3. | 15) T. F8 — E8. |
| 16) S. B1 — D2. | 16) D. D8 — E7. |
| 17) B3 — B4. | 17) L. C5 nimmt F2 †. — —? ? |
| 18) K. G1 — H1. | |

Auf 18) T. F1 nimmt F2 wäre 18) S. D3 nimmt F2 gefolgt.

| | |
|---|---|
| | 18) D. E7 — E1. |
| 19) H2 — H3. | |

Sofort darf die Dame natürlich nicht genommen werden. Es ergeben sich jetzt überraschende Wendungen.

| | |
|---|---|
| | 19) S. D 3 nimmt C 1. |
| 20) T. F 1 nimmt E 1. | 20) T. E 8 nimmt E 1 †. |
| 21) K. H 1 — H 2. | 21) L. F 2 — G 1 †. |
| 22) K. H 2 — G 3. | 22) T. E 1 — E 3 †. |
| 23) K. G 3 — G 4. | 23) S. C 1 — E 2. — — ? ? |
| 24) S. D 2 — F 1. | 24) G 7 — G 6. |
| 25) D. H 5 — D 5. | 25) H 7 — H 5 †. |
| 26) K. G 4 — G 5. | 26) K. G 8 — G 7. |

Ausgezeichnet gespielt. Zwei Türme kann Weiß nehmen, aber es nützt alles nichts.

| | |
|---|---|
| 27) S. F 1 nimmt E 3. | 27) F 7 — F 6 †. |
| 28) K. G 5 — H 4. | 28) L. G 1 — F 2 †. |
| 29) G 2 — G 3. | 29) L. F 2 nimmt G 3 † und matt. |

Diese Partie erhielt den Schönheitspreis im Neuyorker Turnier von 1889.

---

## Spanische Partie.

| Weiß: A. Burn. | Schwarz: J. H. Blackburne. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) L. F 1 — B 5. | 3) S. G 8 — F 6. |
| 4) Rochiert. | 4) D 7 — D 6. |
| 5) D 2 — D 4. | 5) E 5 nimmt D 4. |
| 6) S. F 3 nimmt D 4. | 6) L. C 8 — D 7. |
| 7) S. B 1 — C 3. | 7) L. F 8 — E 7. |
| 8) L. C 1 — E 3. | 8) Rochiert. |
| 9) L. B 5 — E 2. | 9) T. F 8 — E 8. |
| 10) L. E 2 — F 3. | 10) L. E 7 — F 8. |
| 11) L. E 3 — G 5. | 11) H 7 — H 6. |
| 12) L. G 5 — C 1. | 12) G 7 — G 5. |
| 13) G 2 — G 3. | 13) S. C 6 nimmt D 4. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 14) | D. D 1 nimmt D 4. | 14) | L. F 8 — G 7. |
| 15) | D. D 4 — D 1. | 15) | L. D 7 — C 6. |
| 16) | T. F 1 — E 1. | 16) | D. D 8 — D 7. |
| 17) | L. F 3 — G 2. | 17) | T. E 8 — E 7. |
| 18) | D. D 1 — D 3. | 18) | T. A 8 — E 8. |
| 19) | L. C 1 — D 2. | 19) | S. F 6 — G 4. |
| 20) | F 2 — F 3. | | |

Kein guter Zug, wie sich bald zeigt.

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 20) | S. G 4 — E 5. |
| 21) | D. D 3 — F 1. | 21) | D 6 — D 5. |
| 22) | T. A 1 — D 1. | 22) | D 5 nimmt E 4. |
| 23) | L. D 2 nimmt G 5. | 23) | E 4 nimmt F 3. — —?? |

Eine geniale Wendung. Die Stellung bietet eine Fülle von Kombinationen.

24) L. G 2 — H 1.

Nimmt Weiß die Dame, so folgt 24) F 3 nimmt G 2 mit späterem 25) S. E 5 — F 3 † u. s. w.; auch 24) L. G 2 — H 3 ist wegen 24) F 3 — F 2 †, 25) K. G 1 nimmt F 2, 25) S. E 5 — G 4 †, 26) L. H 3 nimmt G 4, 26) L. G 7 — D 4 †, 27) L. G 5 — E 3, 27) T. E 7 nimmt E 3 nicht günstig für Weiß.

24) S. E 5 — D 3.

Dieser neue Glanzzug verwirrt die Situation noch mehr.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 25) | T. E 1 nimmt E 7. | 25) | L. G 7 — D 4 †. |
| 26) | L. G 5 — E 3. | 26) | T. E 8 nimmt E 7. |
| 27) | D. F 1 nimmt D 3. | 27) | T. E 7 nimmt E 3. |
| 28) | D. D 3 nimmt D 4. | 28) | T. E 3 — E 1 †. |
| 29) | K. G 1 — F 2. | 29) | D. D 7 nimmt D 4 †. |
| 30) | T. D 1 nimmt D 4. | 30) | T. E 1 nimmt H 1. |
| 31) | T. D 4 — H 4. | 31) | T. H 1 — C 1. |
| 32) | S. C 3 — E 4. | 32) | T. C 1 nimmt C 2 †. |
| 33) | K. F 2 nimmt F 3. | 33) | F 7 — F 5. |

Aufgegeben.

## Englische Partie.

| Weiß: J. H. Zukertort. | | Schwarz: J. H. Blackburne. |
|---|---|---|
| 1) | C2 — C4. | 1) E7 — E6. |
| 2) | E2 — E3. | 2) S. G8 — F6. |
| 3) | S. G1 — F3. | 3) B7 — B6. |
| 4) | L. F1 — E2. | 4) L. C8 — B7. |
| 5) | Rochiert. | 5) D7 — D5. |
| 6) | D2 — D4. | 6) L. F8 — D6. |
| 7) | S. B1 — C3. | 7) Rochiert. |
| 8) | B2 — B3. | 8) S. B8 — D7. |
| 9) | L. C1 — B2. | 9) D. D8 — E7. |
| 10) | S. C3 — B5. | 10) S. F6 — E4. |
| 11) | S. B5 nimmt D6. | 11) C7 nimmt D6. |
| 12) | S. F3 — D2. | 12) S. D7 — F6. |
| 13) | F2 — F3. | 13) S. E4 nimmt D2. |
| 14) | D. D1 nimmt D2. | 14) D5 nimmt C4. |
| 15) | L. E2 nimmt C4. | 15) D6 — D5. |
| 16) | L. C4 — D3. | 16) T. F8 — C8. |
| 17) | T. A1 — E1. | 17) T. C8 — C7. |
| 18) | E3 — E4. | 18) T. A8 — C8. |
| 19) | E4 — E5. | 19) S. F6 — E8. |
| 20) | F3 — F4. | 20) G7 — G6. |
| 21) | T. E1 — E3. | 21) F7 — F5. |
| 22) | E5 nimmt F6 en passant. | 22) S. E8 nimmt F6. |
| 23) | F4 — F5. | 23) S. F6 — E4. |
| 24) | L. D3 nimmt E4. | 24) D5 nimmt E4. |
| 25) | F5 nimmt G6. — — ?? | 25) T. C7 — C2. |

Muß Schwarz jetzt nicht eine Figur und damit die Partie gewinnen? Wenn du so fragst, hast du die geniale Kombination Zukertorts nicht durchschaut, und daraus wird dir niemand einen Vorwurf machen, da der „eiserne" Blackburne selbst in die Falle geht.

| | | |
|---|---|---|
| 26) | G6 nimmt H7 †. | 26) K. G8 — H8 (am beſten). |
| 27) | D4 — D5 †. | 27) E6 — E5. |
| 28) | D. D2 — B4. | |

Ein Damenopfer von ſeltener Schönheit.

28) T. C8 — C5.

Sieh, ob du das Matt findeſt, wenn Schwarz die Dame nimmt: 28) D. E7 nimmt B4, 29) L. B2 nimmt E5 †, 29) K. H8 nimmt H7, 30) T. E3 — H3 †, 31) T. F1 — F6 † und die Fortſetzung bis zum Matt iſt nicht mehr ſchwer.

29) T. F1 — F8 †.

Wiederum eine Ueberraſchung! Nimmt Schwarz den Turm, ſo folgt 30) L. B2 nimmt E5 † nebſt 31) D. B4 nimmt E4 † und matt in wenigen Zügen.

29) K. H8 nimmt H7.

| | |
|---|---|
| 30) D. B4 nimmt E4 †. | 30) K. H7 — G7. |
| 31) L. B2 nimmt E5 †. | 31) K. G7 nimmt F8. |
| 32) L. E5 — G7 †. | Aufgegeben. |

Weiß ſetzt matt oder gewinnt die Dame.

---

## Unregelmäßige Eröffnung.

Weiß: B. Fleißig. Schwarz: C. Schlechter.

| | | |
|---|---|---|
| 1) | B2 — B4. | |
| | Dieſe Eröffnung taugt natürlich nichts. | |
| | | 1) E7 — E6. |
| 2) | L. C1 — B2. | 2) S. G8 — F6. |
| 3) | A2 — A3. | 3) C7 — C5. |
| 4) | B4 — B5. | 4) D7 — D5. |
| 5) | D2 — D4. | 5) D. D8 — A5 †. |
| 6) | S. B1 — C3. | 6) S. F6 — E4. |
| 7) | D. D1 — D3. | 7) C5 nimmt D4. |
| 8) | D. D3 nimmt D4. | 8) L. F8 — C5. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9) | ♕. D 4 nimmt G 7. | 9) | ♗. C 5 nimmt F 2 †. |
| 10) | ♔. E 1 — D 1. | 10) | D 5 — D 4. — — ?? |
| 11) | ♕. G 7 nimmt H 8 †. | 11) | ♔. E 8 — E 7. |
| 12) | ♕. H 8 nimmt C 8. | 12) | D 4 nimmt C 3. |
| 13) | ♗. B 2 — C 1. | 13) | ♘. B 8 — D 7. |
| 14) | ♕. C 8 nimmt A 8. | 14) | ♕. A 5 nimmt B 5. |
| 15) | ♗. C 1 — F 4. | 15) | ♕. B 5 — D 5 †. |
| 16) | ♔. D 1 — C 1. | 16) | ♗. F 2 — E 3 †. — — ?? |
| 17) | ♗. F 4 nimmt E 3. | 17) | ♘. E 4 — F 2. |
| | Aufgegeben. | | |

Schwarz kann das Matt nicht aufhalten. 18) ♗. E 3 nimmt F 2 wird mit 18) ♕. D 5 — D 2 †, 19) ♔. C 1 — B 1, 19) ♕. D 2 — D 1 †, 20) ♔. B 1 — A 2, 20) ♕. D 1 nimmt C 2 † und matt beantwortet.

---

## Damenbauer gegen Königsbauer.

| | Weiß: W. Steinitz. | | Schwarz: Mongredien. |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | D 7 — D 5. |
| 2) | E 4 nimmt D 5. | 2) | ♕. D 8 nimmt D 5. |
| 3) | ♘. B 1 — C 3. | 3) | ♕. D 5 — D 8. |
| 4) | D 2 — D 4. | 4) | E 7 — E 6. |
| 5) | ♘. G 1 — F 3. | 5) | ♘. G 8 — F 6. |
| 6) | ♗. F 1 — D 3. | 6) | ♗. F 8 — E 7. |
| 7) | Rochiert. | 7) | Rochiert. |
| 8) | ♗. C 1 — E 3. | 8) | B 7 — B 6. |
| 9) | ♘. F 3 — E 5. | 9) | ♗. C 8 — B 7. |
| 10) | F 2 — F 4. | 10) | ♘. B 8 — D 7. |
| 11) | ♕. D 1 — E 2. | 11) | ♘. F 6 — D 5. |
| 12) | ♘. C 3 nimmt D 5. | 12) | E 6 nimmt D 5. |
| 13) | ♖. F 1 — F 3. | 13) | F 7 — F 5. |
| 14) | ♖. F 3 — H 3. | 14) | G 7 — G 6. |
| 15) | G 2 — G 4. | 15) | F 5 nimmt G 4. |
| 16) | ♖. H 3 nimmt H 7. | | |

Eine überraschende Kombination!

| | |
|---|---|
| | 16) S. D 7 nimmt E 5. |
| 17) F 4 nimmt E 5. | 17) K. G 8 nimmt H 7. |
| 18) D. E 2 nimmt G 4. | 18) T. F 8 — G 8. |

Auch andere Züge helfen nichts. So würde z. B. die Zugfolge 18) D. D 8 — E 8, 19) D. G 4 — H 5 †, 19) K. H 7 — G 8, 20) L. D 3 nimmt G 6, 20) T. F 8 — F 7, 21) K. G 1 — H 1, 21) L. E 7 — F 8, 22) T. A 1 — G 1, 22) L. F 8 — G 7, 23) L. E 3 — H 6 einen sicheren Sieg für Weiß bedeuten.

| | |
|---|---|
| 19) D. G 4 — H 5 †. | 19) K. H 7 — G 7. |
| 20) D. H 5 — H 6 † | 20) K. G 7 — F 7. |
| 21) D. H 6 — H 7 †. | 21) K. F 7 — E 6. |
| 22) D. H 6 — H 3 †. | 22) K. E 6 — F 7. |
| 23) T. A 1 — F 1 †. | 23) K. F 7 — E 8. |
| 24) D. H 3 — E 6. | 24) T. G 8 — G 7. |
| 25) L. E 3 — G 5. | 25) D. D 8 — D 7. |
| 26) L. D 3 nimmt G 6 †. | 26) T. G 7 nimmt G 6. |
| 27) D. E 6 nimmt G 6 †. | 27) K. E 8 — D 8. |

28) T. F 1 — F 8 † nebst Matt im nächsten Zuge.

---

## Französische Partie.

| Weiß: Dr. Tarrasch. | Schwarz: Th. v. Scheve. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 6. |

Eine sehr sichere Eröffnung für Schwarz. Die Partie gestaltet sich von vornherein weniger lebhaft als bei 1) E 7 — E 5. Dafür ist aber auch die Gefahr, schnell Schiffbruch zu leiden, ausgeschlossen. Wenn du an einem ruhigen gesetzten Spiel Gefallen findest und nicht kombinationsreichere Stellungen bevorzugst, kann dir diese Eröffnung empfohlen werden.

| | |
|---|---|
| 2) D 2 — D 4. | 2) D 7 — D 5. |
| 3) S. B 1 — C 3. | 3) L. F 8 — B 4. |
| 4) E 4 nimmt D 5. | 4) E 6 nimmt D 5. |

| | | |
|---|---|---|
| 5) | ♘. G 1 — F 3. | 5) ♘. G 8 — F 6. |
| 6) | ♗. F 1 — D 3. | 6) Rochiert. |
| 7) | Rochiert. | 7) ♗. C 8 — G 4. |
| 8) | ♗. C 1 — G 5. | 8) ♗. B 4 nimmt C 3. |
| 9) | B 2 nimmt C 3. | 9) ♘. B 8 — D 7. |
| 10) | ♕. D 1 — D 2. | 10) C 7 — C 6. |
| 11) | ♘. F 3 — E 5. | 11) ♕. D 8 — C 7. |
| 12) | F 2 — F 4. | 12) H 7 — H 6. |
| 13) | ♗. G 5 — H 4. | 13) C 6 — C 5. |
| 14) | H 2 — H 3. | 14) ♗. G 4 — H 5. |
| 15) | G 2 — G 4. | 15) C 5 — C 4. |
| 16) | ♗. D 3 — F 5. | 16) ♗. H 5 — G 6. |
| 17) | ♗. F 5 nimmt D 7. | 17) ♘. F 6 nimmt D 7. |
| 18) | ♘. E 5 nimmt D 7. | 18) ♕. C 7 nimmt D 7. |
| 19) | F 4 — F 5. | 19) ♗. G 6 — H 7. |
| 20) | F 5 — F 6. — ? | 20) ♗. H 7 — G 6. |
| 21) | ♖. F 1 — F 2. | 21) ♖. A 8 — E 8. |
| 22) | ♖. A 1 — F 1. | 22) ♖. E 8 — E 4. |
| 23) | ♗. H 4 — G 3. | 23) ♔. G 8 — H 7. |
| 24) | F 6 nimmt G 7. | 24) ♔. H 7 nimmt G 7. |
| 25) | ♗. G 3 — F 4. | 25) ♔. G 7 — H 7. |
| 26) | ♗. F 4 nimmt H 6. | 26) ♖. F 8 — G 8. |
| 27) | ♗. H 6 — G 5. | 27) ♕. D 7 — E 6. |
| 28) | ♗. G 5 — F 6. | 28) ♖. E 4 — E 3. |
| 29) | ♖. F 2 — G 2. — ? | 29) ♖. E 3 nimmt H 3. |

Auf diesen Fehlzug hatte Weiß spekuliert. Der nun folgende Schluß ist sehr hübsch.

| | | |
|---|---|---|
| 30) | ♖. F 1 — F 3. | 30) ♖. H 3 — H 6. |
| 31) | ♕. D 2 nimmt H 6 †. | 31) ♔. H 7 nimmt H 6. |
| 32) | ♖. G 2 — H 2 †. | 32) ♗. G 6 — H 5. |
| 33) | ♖. H 2 nimmt H 5 †. | 33) ♔. H 6 — G 6. |
| 34) | ♖. H 5 — G 5 †. | 34) ♔. G 6 — H 7. |
| 35) | ♖. F 3 — H 3 † und matt. | |

## Franzöſiſche Partie.

| Weiß: A. Fritz. | Schwarz: J. Maſon. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E6. |
| 2) D2 — D4. | 2) D7 — D5. |
| 3) S. B1 — C3. | 3) S. G8 — F6. |
| 4) L. C1 — G5. | 4) L. F8 — E7. |
| 5) L. G5 nimmt F6. | |

Eine ſehr beliebte Fortſetzung iſt an dieſer Stelle 5) E4 — E5, 5) S. F6 — D7, 6) L. G5 nimmt E7, 6) D. D8 nimmt E7.

| | |
|---|---|
| | 5) L. E7 nimmt F6. |
| 6) S. G1 — F3. | 6) Rochiert. |
| 7) L. F1 — D3. | 7) B7 — B6. |
| 8) H2 — H4. | |

Ein ſchneidiger Angriffszug, deſſen Tragweite Schwarz unterſchätzt.

| | |
|---|---|
| | 8) L. C8 — B7. |
| 9) E4 — E5. | 9) L. F6 — E7. |
| 10) L. D3 nimmt H7 †. — —?? | 10) K. G8 nimmt H7. |
| 11) S. F3 — G5 †. | 11) K. H7 — G6 (am beſten). |
| 12) S. C3 — E2. Sehr fein geſpielt! | 12) L. E7 nimmt G5. |
| 13) H4 nimmt G5. — ? | 13) F7 — F5. |

Auf 13) D. D8 nimmt G5 könnte Weiß durch 14) S. E2 — F4 † Matt in wenigen Zügen erzwingen, wie du leicht ermitteln wirſt.

| | |
|---|---|
| 14) G5 nimmt F6. | 14) T. F8 — H8. |

Was wäre auf 14) G7 nimmt F6 gefolgt? 15) D. D1 — D3 † und baldiges Matt.

| | |
|---|---|
| 15) S. E2 — F4 †. | 15) K. G6 — F7. |
| 16) D. D1 — G4. — —? | 16) T. H8 nimmt H1 †. |
| 17) K. E1 — D2. | 17) G7 nimmt F6. |

Bei 17) T. H 1 nimmt A 1 folgt Matt in drei Zügen durch 18) D. G 4 nimmt G 7 † u. s. w.

| | |
|---|---|
| 18) D. G 4 — G 6 †. | 18) K. F 7 — E 7. |
| 19) D. G 6 — G 7 †. | 19) K. E 7 — E 8. |
| 20) D. G 7 — G 8 †. | 20) K. E 8 — E 7. |
| 21) D. G 8 nimmt E 6 †. | 21) K. E 7 — F 8. |
| 22) T. A 1 nimmt H 1. | 22) L. B 7 — C 8. |
| 23) T. H 1 — H 8 †. | 23) K. F 8 — G 7. |
| 24) T. H 8 — H 7 †. | 24) K. G 7 nimmt H 7. |
| 25) D. E 6 — F 7 †. | 25) K. H 7 — H 8. |
| 26) S. F 4 — G 6 † und matt. | |

---

## Abgelehntes Damengambit.

| Weiß: H. N. Pillsbury. | Schwarz: S. Winawer. |
|---|---|
| 1) D 2 — D 4. | 1) D 7 — D 5. |
| 2) C 2 — C 4. | 2) E 7 — E 6. |

Die Annahme des Damengambits durch 2) D 5 nimmt C 4 ist nicht mehr modern. Auf großen Turnieren wird meistens die Textfortsetzung gewählt.

| | |
|---|---|
| 3) S. B 1 — C 3. | 3) C 7 — C 6. |
| 4) E 2 — E 3. | 4) S. G 8 — F 6. |
| 5) S. G 1 — F 3. | 5) S. B 8 — D 7. |
| 6) L. F 1 — D 3. | 6) L. F 8 — D 6. |
| 7) Rochiert. | 7) Rochiert. |
| 8) E 3 — E 4. | 8) D 5 nimmt E 4. |
| 9) S. C 3 nimmt E 4. | 9) S. F 6 nimmt E 4. |
| 10) L. D 3 nimmt E 4. | 10) S. D 7 — F 6. |
| 11) L. E 4 — C 2. | 11) H 7 — H 6. |
| 12) L. C 1 — E 3. | 12) T. F 8 — E 8. |
| 13) D. D 1 — D 3. | 13) D. D 8 — C 7. |
| 14) C 4 — C 5. | 14) L. D 6 — F 8. |
| 15) S. F 3 — E 5. | 15) L. F 8 nimmt C 5. |

Gewinnt Schwarz nicht hierdurch einen Bauer? War daher der Springerzug nach E 5 nicht ein Fehler? — Nein, er war eine Kriegsliſt von Weiß.

16) L. E 3 nimmt H 6. 16) L. C 5 nimmt D 4.

Auf 16) G 7 nimmt F 6 gewinnt Weiß durch 17) D. E 3 — G 3 † und 18) S. E 5 — G 6 † die ſchwarze Dame.

17) D. D 3 nimmt D 4. 17) G 7 nimmt H 6.
18) D. D 4 — F 4. 18) S. F 6 — D 5.

Du mußt bereits wiſſen, warum 18) K. G 8 — G 7 nicht geſchehen darf.

19) D. F 4 nimmt H 6. 19) F 7 — F 6.

Sieh zu, ob du nach 19) D. C 7 nimmt E 5 in vier Zügen matt ſagen kannſt.

20) F 2 — F 4. — — ? ? 20) T. E 8 — E 7.
21) S. E 5 — G 6. Aufgegeben.

---

## Abgelehntes Damengambit.

| Weiß: H. N. Pillsbury. | Schwarz: Dr. E. Lasker. |
|---|---|
| 1) D 2 — D 4. | 1) D 7 — D 5. |
| 2) C 2 — C 4. | 2) E 7 — E 6. |
| 3) S. B 1 — C 3. | 3) S. G 8 — F 6. |
| 4) S. G 1 — F 3. | 4) C 7 — C 5. |
| 5) L. C 1 — G 5. | 5) C 5 nimmt D 4. |
| 6) D. D 1 nimmt D 4. | 6) S. B 8 — C 6. |
| 7) D. D 4 — H 4. | |

Weiß hätte beſſer gethan, zunächſt 7) L. G 5 nimmt F 6 zu ſpielen und das Spiel nach 7) G 7 nimmt F 6 mit 8) D. D 4 — H 4 fortzuſetzen.

| | |
|---|---|
| | 7) L. F 8 — E 7. |
| 8) Rochiert (nach C 1). | 8) D. D 8 — A 5. |
| 9) E 2 — E 3. | 9) L. C 8 — D 7. |

| | | |
|---|---|---|
| 10) | ♔. C1 — B1. | 10) H7 — H6. |
| 11) | C4 nimmt D5. | 11) E6 nimmt D5. |
| 12) | ♘. F3 — D4. | 12) Rochiert (nach G8). |
| 13) | ♗. G5 nimmt F6. | 13) ♗. E7 nimmt F6. |
| 14) | ♕. H4 — H5. | 14) ♘. C6 nimmt D4. |
| 15) | E3 nimmt D4. | 15) ♗. D7 — E6. |
| 16) | F2 — F4. | 16) ♖. A8 — C8. |
| 17) | F4 — F5. | 17) ♖. C8 nimmt C3. |

Ein hübsches Qualitätsopfer, das Weiß klugerweise nicht annimmt.

18) F5 nimmt E6.

Nach 18) B2 nimmt C3 könnte 18) ♕. A5 nimmt C3, 19) F5 nimmt E6, 19) ♕. C3 — B4 † mit sehr gefährdetem Spiel für Weiß geschehen.

| | | |
|---|---|---|
| | | 18) ♖. C3 — A3. — — ?? |
| 19) | E6 nimmt F7 †. | 19) ♖. F8 nimmt F7. |
| 20) | B2 nimmt A3. | 20) ♕. A5 — B6 †. |
| 21) | ♗. F1 — B5. | |

Kein Fingerfehler, sondern ein Versuch, die schwarze Dame von dem Punkt D4 abzulenken. Auf 21) ♔. B1 — A1 könnte jetzt 21) ♗. F6 nimmt D4 † folgen.

| | | |
|---|---|---|
| | | 21) ♕. B6 nimmt B5 †. |
| 22) | ♔. B1 — A1. | 22) ♖. F7 — C7. |

Noch stärker wäre 22) ♕. B5 — C4 gewesen.

| | | |
|---|---|---|
| 23) | ♖. D1 — D2. | 23) ♖. C7 — C4. |
| 24) | ♖. H1 — D1. | 24) ♖. C4 — C3. |
| 25) | ♕. H5 — F5. | 25) ♕. B5 — C4. |
| 26) | ♔. A1 — B2. | |

Richtiger war 26) ♔. A1 — B1.

| | | |
|---|---|---|
| | | 26) ♖. C3 nimmt A3. |
| 27) | ♕. F5 — E6 †. | 27) ♔. G8 — H7. |
| 28) | ♔. B2 nimmt A3. | |

Auch jetzt war 28) K. B 2 — B 1 der richtige Zug.

| | |
|---|---|
| | 28) D. C 4 — C 3 †. |
| 29) K. A 3 — A 4. | 29) B 7 — B 5 †. |
| 30) K. A 4 nimmt B 5. | 30) D. C 3 — C 4 †. |
| 31) K. B 5 — A 5. | 31) L. F 6 — D 8 † nebst Matt im nächsten Zuge. |

---

## Evansgambit.

| Weiß: Dr. Caldas Vianna. | Schwarz: A. Silveſtre. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) L. F 1 — C 4. | 3) L. F 8 — C 5. |
| 4) B 2 — B 4. | 4) L. C 5 nimmt B 4. |
| 5) C 2 — C 3. | 5) L. B 4 — A 5. |
| 6) D 2 — D 4. | 6) E 5 nimmt D 4. |
| 7) Rochiert. | 7) D 7 — D 6. |
| 8) D. D 1 — B 3. | 8) D. D 8 — F 6. |
| 9) E 4 — E 5. ? | 9) D 6 nimmt E 5. |
| 10) T. F 1 — E 1. | 10) L. C 8 — D 7. |
| 11) L. C 1 — G 5. | 11) D. F 6 — F 5. |
| 12) S. F 3 nimmt E 5. | 12) S. C 6 nimmt E 5. |
| 13) F 2 — F 4. | 13) F 7 — F 6. |
| 14) D. B 3 nimmt B 7. | 14) T. A 8 — D 8. |
| 15) F 4 nimmt E 5. | 15) F 6 nimmt G 5. |
| 16) T. E 1 — F 1. | 16) D. F 5 nimmt E 5. |
| 17) S. B 1 — D 2. — ? | 17) S. G 8 — E 7. |

17) D. E 7 — E 3 †, 18) K. G 1 — H 1, 18) D. E 3 nimmt D 2, 19) T. A 1 — E 1 †, 19) S. G 8 — E 7, 20) T. E 1 nimmt E 7 †, 20) K. E 8 nimmt E 7, 21) D. B 7 — E 4 † würde eine ſchnelle Entſcheidung zu Gunſten von Weiß herbeiführen.

| | |
|---|---|
| 18) ♖. A 1 — E 1. | 18) ♕. E 5 — C 5. |
| 19) ♗. C 4 — F 7 †. | 19) ♔. E 8 — F 8. |
| 20) ♗. F 7 — G 6 †. | 20) ♗. D 7 — F 5. |
| 21) ♗. G 6 nimmt F 5. | 21) ♘. E 7 nimmt F 5. |
| 22) ♘. D 2 — E 4. | 22) ♕. C 5 — B 6. |
| 23) ♖. F 1 nimmt F 5 †. | 23) ♔. F 8 — G 8. |
| 24) ♘. E 4 — D 6. — — ? ? | |

Ein ausgezeichneter Zug. Der Springer kann von drei feindlichen Steinen geschlagen werden, aber keiner darf es thun. Nimmt ihn die Dame, so darfst du die richtige Antwort 25) ♕. B 7 — B 3 † nicht übersehen.

| | |
|---|---|
| | 24) D 4 nimmt C 3 †. |
| 25) ♔. G 1 — H 1. | 25) H 7 — H 6. |

Aber warum spielt Schwarz hier nicht 25) ♕. B 6 nimmt B 7, 26) ♘. D 6 nimmt B 7, 26) C 3 — C 2, 27) ♘. B 7 nimmt A 5, 27) ♖. D 8 — D 1? Es wäre unrichtig, weil Weiß 28) ♖. F 5 — F 1, 28) C 2 — C 1 ♕., 29) ♖. E 1 — E 8 † und matt antworten würde.

| | |
|---|---|
| 26) ♕. B 7 — D 5 †. | 26) ♔. G 8 — H 7. |
| 27) ♕. D 5 — E 4. | 27) ♔. H 7 — G 8. |
| 28) ♕. E 4 — E 6 †. | 28) ♔. G 8 — H 7. |
| 29) ♖. F 5 — F 6. | |

Du siehst, warum der Turm nicht genommen werden darf. Weiß will das Damenmatt auf F 7 durch vorhergehendes Turmopfer auf H 6 erzwingen.

| | |
|---|---|
| | 29) ♖. H 8 — F 8. |
| 30) ♕. E 6 — F 5 †. | 30) ♔. H 7 — G 8. |
| 31) ♖. F 6 nimmt F 8 †. | 31) ♖. D 8 nimmt F 8. |
| 32) ♕. F 5 nimmt F 8 †. — | 32) ♔. G 8 nimmt F 8. |
| 33) ♖. E 1 — E 8 † und matt. | |

## Evansgambit.

| Weiß: J. Dufresne. | Schwarz: Harrwitz. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) L. F 1 — C 4. | 3) L. F 8 — C 5. |
| 4) B 2 — B 4. | 4) L. C 5 nimmt B 4. |
| 5) C 2 — C 3. | 5) L. B 4 — C 5. |
| 6) Rochiert. | 6) D 7 — D 6. |
| 7) D 2 — D 4. | 7) E 5 nimmt D 4. |
| 8) C 3 nimmt D 4. | 8) L. C 5 — B 6. |
| 9) L. C 1 — B 2. | 9) S. G 8 — F 6. |
| 10) D. D 1 — C 2. | 10) Rochiert. |
| 11) E 4 — E 5. | 11) D 6 nimmt E 5. |
| 12) D 4 nimmt E 5. | 12) S. F 6 — D 5. |
| 13) T. F 1 — D 1. | 13) L. C 8 — E 6. |
| 14) L. C 4 nimmt D 5. | 14) L. E 6 nimmt D 5. |
| 15) S. B 1 — C 3. | 15) S. C 6 — E 7. |
| 16) S. F 3 — G 5. | 16) S. E 7 — G 6. |

Wie das nachfolgende Opfer beweiſt, nur ſcheinbar gut.

| | |
|---|---|
| 17) S. G 5 nimmt H 7. — ? | 17) K. G 8 nimmt H 7. |
| 18) S. C 3 nimmt D 5. | 18) D. D 8 — G 5. |
| 19) T. D 1 — D 3. | 19) C 7 — C 6. |
| 20) T. D 3 — H 3 †. | 20) K. H 7 — G 8. |
| 21) T. H 3 — G 3. | 21) D. G 5 — H 4 |
| 22) S. D 5 — F 6 †. — — ?? | (am beſten). |

Eine intereſſante Kombination. Weiß mußte ſchon bei dieſem Zuge alle Folgen genau berechnet haben.

| | |
|---|---|
| | 22) G 7 nimmt F 6. |
| 23) T. G 3 nimmt G 6 †. | 23) F 7 nimmt G 6. |
| 24) D. C 2 nimmt G 6 †. | 24) K. G 8 — H 8. |
| 25) E 5 nimmt F 6. | 25) T. F 8 — F 7. |

Notwendig, um den ſonſt tödlichen Vorſtoß des F-Bauern zu verhindern.

| | |
|---|---|
| 26) ♕. G 6 nimmt F 7. | 26) ♖. A 8 — G 8. |
| 27) ♔. G 1 — H 1. | 27) ♕. H 4 — G 4. |
| 28) ♖. A 1 — G 1. | 28) ♗. B 6 nimmt F 2. |

Es sieht jetzt so aus, als käme Weiß in Verlegenheit. Durch welchen genialen Zug gewinnt er aber sofort?

| | |
|---|---|
| 29) ♕. F 7 — E 8. — — | 29) ♔. H 8 — H 7. |
| 30) F 6 — F 7. | Aufgegeben. |

---

## Evansgambit.

| Weiß: A. Anderssen. | Schwarz: J. Dufresne. |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) ♘. G 1 — F 3. | 2) ♘. B 8 — C 6. |
| 3) ♗. F 1 — C 4. | 3) ♗. F 8 — C 5. |
| 4) B 2 — B 4. | 4) ♗. C 5 nimmt B 4. |
| 5) C 2 — C 3. | 5) ♗. B 4 — A 5. |
| 6) D 2 — D 4. | 6) E 5 nimmt D 4. |
| 7) Rochiert. | 7) D 4 — D 3. |
| 8) ♕. D 1 — B 3. | 8) ♕. D 8 — F 6. |
| 9) E 4 — E 5. | 9) ♕. F 6 — G 6. |
| 10) ♖. F 1 — E 1. | 10) ♘. G 8 — E 7. |
| 11) ♗. C 1 — A 3. | 11) B 7 — B 5. |
| 12) ♕. B 3 nimmt B 5. | 12) ♖. A 8 — B 8. |
| 13) ♕. B 5 — A 4. | 13) ♗. A 5 — B 6. |
| 14) ♘. B 1 — D 2. | 14) ♗. C 8 — B 7. |
| 15) ♘. D 2 — E 4. | 15) ♕. G 6 — F 5. |
| 16) ♗. C 4 nimmt D 3. | 16) ♕. F 5 — H 5. |
| 17) ♘. E 4 — F 6 †. — — ? | 17) G 7 nimmt F 6. |
| 18) E 5 nimmt F 6. | 18) ♖. H 8 — G 8. |
| 19) ♖. A 1 — D 1. | |

Anscheinend ein Fehlzug, in Wahrheit die Einleitung zu einer wundervollen Kombination.

| | |
|---|---|
| | 19) ♕. H 5 nimmt F 3. |
| 20) ♖. E 1 nimmt E 7 †. | 20) ♘. C 6 nimmt E 7. |

Zieht Schwarz 20) K. E8—D8, so konnten folgen: 21) T. E7 nimmt D7 †, 21) K. D8—C8 (am besten), 22) T. D7—D8 †, 22) S. C6 nimmt D8, 23) D. A4—D7 †, 23) K. C8 nimmt D7, 24) L. D3—F5 † † nebst 25) L. F5—D7 † und matt.

| | |
|---|---|
| 21) D. A4 nimmt D7 †. | 21) K E8 nimmt D7. |
| 22) L. D3—F5 † †. | 22) K. D7—E8. |
| 23) L. F5—D7 †. | 23) K. E8—F8. |
| 24) L. A3 nimmt E7 † und matt. | |

---

## Abgelehntes Evansgambit.

| Weiß: G. A. Macdonnell. | Schwarz: Boden. |
|---|---|
| 1) E2—E4. | 1) E7—E5. |
| 2) S. G1—F3. | 2) S. B8—C6. |
| 3) L. F1—C4. | 3) L. F8—C5. |
| 4) B2—B4. | 4) L. C5—B6. |

Durch die Ablehnung des Gambits überhebt sich Weiß aller Schwierigkeiten in der Verteidigung des meist recht stürmischen Angriffs des Gegners, verzichtet aber auch auf die materiellen Vorteile, die bei ausreichender Verteidigung den Sieg des Nachziehenden fast unzweifelhaft machen.

| | |
|---|---|
| 5) Rochiert. | 5) D7—D6. |
| 6) H2—H3. | 6) S. G8—F6. |
| 7) D2—D3. | 7) Rochiert. |
| 8) S. B1—C3. | 8) H7—H6. |
| 9) L. C1—E3. | 9) S. C6 nimmt B4. |
| 10) S. C3—E2. | 10) S. B4—C6. |
| 11) S. E2—G3. | 11) D6—D5. |
| 12) L. C4—B5. | 12) D5 nimmt E4. |
| 13) L. B5 nimmt C6. | 13) B7 nimmt C6. |
| 14) S. F3 nimmt E5. | 14) E4 nimmt D3. |
| 15) C2 nimmt D3. | 15) D. D8—E8. |
| 16) L. E3 nimmt B6. | 16) A7 nimmt B6. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 17) | F 2 — F 4. | 17) S. | F 6 — D 5. |
| 18) D. | D 1 — H 5. | 18) | F 7 — F 6. |
| 19) S. | E 5 — G 6. | 19) D. | E 8 — E 3 †. |
| 20) K. | G 1 — H 2. | 20) T. | F 8 — D 8. |
| 21) T. | F 1 — E 1. | 21) D. | E 3 nimmt D 3. |
| 22) T. | A 1 — D 1. | 22) D. | D 3 — C 2. |
| 23) S. | G 6 — E 7 †. | 23) K. | G 8 — H 8. |
| 24) D. | H 5 — F 7. | 24) L. | C 8 nimmt H 3. |

Schwarz befindet sich in einer Selbsttäuschung; er glaubt hiermit zu gewinnen, in Wirklichkeit erzwingt Weiß nun einen schnellen und eleganten Sieg.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 25) T. | E 1 — E 2. | 25) D. | C 2 nimmt D 1. |
| 26) S. | G 3 — H 5. | 26) T. | D 8 — G 8. |
| 27) S. | E 7 nimmt G 8. | 27) T. | A 8 nimmt G 8. |
| 28) T. | E 2 — E 8 und gewinnt. | | |

## Springergambit.

| Weiß: Dr. H. v. Gottschall. | | Schwarz: Amateur. | |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | 2) | E 5 nimmt F 4. |
| 3) S. | G 1 — F 3. | 3) | G 7 — G 5. |
| 4) | D 2 — D 4. | 4) | G 5 — G 4. |
| 5) S. | F 3 — E 5. | 5) D. | D 8 — H 4 †. |
| 6) | G 2 — G 3. | 6) | F 4 nimmt G 3. |
| 7) D. | D 1 nimmt G 4. — — ? | 7) | G 3 — G 2 †. |
| 8) D. | G 4 nimmt H 4. | 8) | G 2 nimmt H 1 D. |
| 9) L. | C 1 — E 3. | 9) L. | F 8 — E 7. |
| 10) D. | H 4 — F 4. | 10) S. | G 8 — F 6. |
| 11) S. | B 1 — C 3. | 11) | D 7 — D 6. |
| 12) Rochiert (nach C 1). — ? | | 12) | D 6 nimmt E 5. |
| 13) | D 4 nimmt E 5. | 13) S. | F 6 — D 7. |
| 14) L. | F 1 — C 4. | 14) D. | H 1 — G 2. |
| 15) L. | C 4 nimmt F 7 †. | 15) K. | E 8 — D 8. |

| | | |
|---|---|---|
| 16) | E 5 — E 6. | 16) L. E 7 — D 6. |
| 17) | E 4 — E 5. — ? | 17) L. D 6 — E 7. |

Der Bauer E 5 darf natürlich nicht genommen werden.

| | | |
|---|---|---|
| 18) | S. C 3 — D 5. | 18) S. B 8 — C 6. |
| 19) | S. D 5 nimmt E 7. | 19) S. C 6 nimmt E 7. |

Auf 19) K. D 8 nimmt E 7 entscheidet 20) D. F 4 — F 6 † sofort zu Gunsten von Weiß.

| | | |
|---|---|---|
| 20) | D. F 4 — F 6. | 20) T. H 8 — F 8. |

Nun folgt ein brillanter Schluß.

| | | |
|---|---|---|
| 21) | D. F 6 nimmt E 7 †. | 21) K. D 8 nimmt E 7. |
| 22) | T. D 1 nimmt D 7 †. | 22) L. C 8 nimmt D 7. |
| 23) | L. E 3 — C 5 †. | 23) K. E 7 — D 8. |
| 24) | E 6 — E 7 †. | Aufgegeben. |

---

## Kieseritzkygambit.

| | Weiß: Rosanes. | Schwarz: A. Anderssen. |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | 2) E 5 nimmt F 4. |
| 3) | S. G 1 — F 3. | 3) G 7 — G 5. |
| 4) | H 2 — H 4. | 4) G 5 — G 4. |
| 5) | S. F 3 — E 5. | 5) S. G 8 — F 6. |
| 6) | L. F 1 — C 4. | 6) D 7 — D 5. |
| 7) | E 4 nimmt D 5. | 7) L. F 8 — D 6. |
| 8) | D 2 — D 4. | 8) S. F 6 — H 5. |
| 9) | L. C 4 — B 5 †. | 9) C 7 — C 6. |
| 10) | D 5 nimmt C 6. | 10) B 7 nimmt C 6. |
| 11) | S. E 5 nimmt C 6. | 11) S. B 8 nimmt C 6. |
| 12) | L. B 5 nimmt C 6 †. | 12) K. E 8 — F 8. |
| 13) | L. C 6 nimmt A 8. | 13) S. H 5 — G 3. |
| 14) | T. H 1 — H 2. | 14) L. C 8 — F 5. |
| 15) | L. A 8 — D 5. | 15) K. F 8 — G 7. |
| 16) | S. B 1 — C 3. | 16) T. H 8 — E 8 †. |

| | |
|---|---|
| 17) ♔. E1 — F2. | 17) ♕. D8 — B6. |
| 18) ♘. C3 — A4. | 18) ♕. B6 — A6. — ? |
| 19) ♘. A4 — C3. | |

Verfehlt wäre für Weiß die Deckung des Springers durch 19) C2 — C4, weil hierauf 19) ♕. A6 nimmt A4, 20) ♕. D1 nimmt A4, 20) ♖. E8 — E2 †, 21) ♔. F2 — G1, 21) ♖. E2 — E1 †, 22) ♔. G1 — F2, 22) ♖. E1 — F1 † und matt folgen würde.

| | |
|---|---|
| | 19) ♗. D6 — E5. — ? |
| 20) A2 — A4. | |

Es ist klar, daß der schwarze Läufer nicht genommen werden darf.

| | |
|---|---|
| | 20) ♕. A6 — F1 † — — ? |
| 21) ♕. D1 nimmt F1. | 21) ♗. E5 nimmt D4 †. |
| 22) ♗. C1 — E3. | 22) ♖. E8 nimmt E3. |
| 23) ♔. F2 — G1. | 23) ♖. E3 — E1 † u. matt. |

---

## Läufergambit.

| Weiß: Harrwitz. | Schwarz: A. Anderssen. |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) F2 — F4. | 2) E5 nimmt F4. |
| 3) ♗. F1 — C4. | 3) ♕. D8 — H4 †. |
| 4) ♔. E1 — F1. | 4) ♗. F8 — C5. |
| 5) D2 - D4. | 5) ♗. C5 — B6. |
| 6) ♘. G1 — F3. | 6) ♕. H4 — E7. |

Der Rückzug der Dame nach E7 ist für Schwarz nicht günstig, die Dame geht besser nach H5.

| | |
|---|---|
| 7) ♘. B1 — C3. | 7) ♘. G8 — F6. |
| 8) E4 — E5. | 8) ♘. F6 — H5. |
| 9) ♘. C3 — D5. | 9) ♕. E7 — D8. |
| 10) G2 — G4. | 10) F4 nimmt G3 en passent. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11) | L. C1 — G5. | 11) | F7 — F6. |
| 12) | E5 nimmt F6. | 12) | G7 nimmt F6. |
| 13) | S. F3 — E5. | | |

Die nachfolgenden Wendungen sind recht pikant.

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 13) | Rochiert. |
| 14) | D. D1 nimmt H5. | 14) | F6 nimmt G5 †. |
| 15) | S. D5 — F6 † †. | 15) | K. G8 — G7. |
| 16) | D. H5 nimmt H7 †. | 16) | K. G7 nimmt F6. |
| 17) | S. E5 — G4 † und matt. | | |

---

## Abgelehntes Königsgambit.

| Weiß: G. R. Neumann. | | Schwarz: J. Dufresne. | |
|---|---|---|---|
| 1) | E2 — E4. | 1) | E7 — E5. |
| 2) | F2 — F4. | 2) | L. F8 — C5. |

Die Ablehnung des Gambits durch 2) L. F8 — C5 ist dem Anfänger, der sich noch nicht mit den theoretischen Schwierigkeiten der Gambitspiele hinreichend vertraut fühlt, zu empfehlen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3) | S. G1 — F3. | 3) | D7 — D6. |
| 4) | L. F1 — C4. | 4) | S. G8 — F6. |
| 5) | S. B1 — C3. | 5) | Rochiert. |
| 6) | D2 — D3. | 6) | S. F6 — G4. |

Dieser Springerzug ist in einem so frühen Stadium der Partie meist nicht ratsam.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7) | T. H1 — F1. | 7) | S. G4 nimmt H2. |

Damit gräbt Schwarz sein eigenes Grab, die offene H-Linie wird die Basis des Angriffs für Weiß.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8) | T. F1 — H1. | 8) | S. H2 — G4. |
| 9) | D. D1 — E2. | 9) | L. C5 — F2 †. |
| 10) | K. E1 — F1. | 10) | S. B8 — C6. |
| 11) | F4 — F5. | 11) | L. F2 — C5. |
| 12) | S. F3 — G5. | 12) | S. G4 — H6. |

Geht der Springer nach F 6, so geschieht 13) S. G 5 nimmt H 7, 13) S. F 6 nimmt H 7, 14) D. E 2 — H 5.

| | |
|---|---|
| 13) D. E 2 — H 5. | 13) D. D 8 — E 8. |
| 14) S. G 5 nimmt H 7. | 14) K. G 8 nimmt H 7. |
| 15) L. C 1 nimmt H 6. | 15) G 7 — G 6. |
| 16) D. H 5 nimmt G 6 †. — ? | 16) F 7 nimmt G 6. |
| 17) L. H 6 — F 8 † und matt. | |

---

Die vorstehenden, meist im glänzenden Stile gehaltenen Partien werden dir viel Gelegenheit zum Nachdenken bieten. Wenn du sie genau studierst, wird dir noch manche Schönheit zum Bewußtsein gelangen, die du beim Durchspielen vielleicht übersehen hast. Die Partien machen dich in angenehmer Form mit einer Reihe von Eröffnungen und gleichzeitig mit einer Anzahl hervorragender Schachmeister bekannt. Heutzutage spielt Schach eine gewisse Rolle. Die Zeiten, in denen zwei einsame Schachspieler in einer stillen Ecke eines entlegenen Cafés ihr heimliches „Partiechen" machten, sind vorüber. Das Schachspiel hat einen glänzenden Aufschwung genommen. In jeder Stadt von einiger Bedeutung findest du Schachvereine, die der Pflege des königlichen Spieles huldigen. Wettkämpfe und Turniere innerhalb dieser Vereine beleben das Interesse der Mitglieder. Häufig wirft ein Verein dem andern den Fehdehandschuh hin. Die Post und der Telegraph vermitteln die Züge von einer Stadt zur andern. Ja selbst das Meer bildet kein Hindernis mehr für den kühnen Flug des Schachspieles durch die Welt. Kabelwettkämpfe zwischen England und Amerika sind an der Tagesordnung. Die einzelnen Vereine treten nicht nur in Wechselwirkung miteinander, sie vereinigen sich wieder zu einem größeren lokalen Verbande, und eine weitere Vereinigung solcher lokaler Verbände hat in Deutschland zur Begründung des Deutschen Schachbundes geführt, dem fast alle angesehenen Vereine des Deutschen Reiches angehören. Von ihm aus gehen die großen

internationalen Turniere, zu denen die Schachmeister der ganzen Welt zusammenströmen, um sich im ritterlichen Kampfe zu messen. Auf diesen mit glänzenden Festlichkeiten verbundenen Schachkongressen findet nicht nur ein reger gesellschaftlicher Verkehr unter den Teilnehmern statt, es werden auch die bedeutsamsten Schachfragen erörtert und hohe Preise stehen auf dem Spiele. Diese Kongresse sind daher in erster Linie dazu berufen, dem modernen Schachleben immer mehr Ansehen und Einfluß in der Oeffentlichkeit zu verschaffen. Die angesehensten Tagesblätter können sich derartigen Bestrebungen nicht verschließen. Sie haben ihre Spalten dem Schachspiel geöffnet und jedes schachliche Ereignis von einiger Bedeutung findet beredten Widerhall in der Presse. Die Schachlitteratur wächst von Jahr zu Jahr; es ist ein Siegeszug, den das Schachspiel seit einigen Jahrzehnten angetreten hat, unaufhaltsam und immer weitere Kreise erfassend. Und fragst du, wie ein solcher Aufschwung zu erklären ist: der Geist des Schachspieles ist es, der siegreich aus ursprünglich kleinen Kreisen in die breiten Schichten der Bevölkerung gedrungen ist und der nun, wie ein ruhmreicher Eroberer, alles durch den Glanz, den er ausstrahlt, mit sich fortreißt. Die unvergleichlichen Schönheiten und der Geistesreichtum, den das königliche Spiel in sich birgt, müssen jeden fesseln, der sich einmal eingehend damit beschäftigt hat. Auch du freue und erhole dich an diesem nie versagenden Quell einer vornehmen geistigen Zerstreuung, aber laß dich nicht zu sehr von dem verlockenden und verführerischen Zauber des Schachspieles umstricken. Das Schachspiel ist und bleibt nur ein Spiel, es ist kein Lebensberuf!

---

Zum Schluß noch eine Partie, die als etwas Ergötzliches vor Jahren in dem weltverbreiteten Blatte The Illustrated London News erschien. Dabei laß dir erzählen: Ein Schachklub, den ein Pastor auf seinem Dorfe gegründet, hat die Ehre, von einem Baron besucht zu werden. Unglücklicher-

weise ist der Müller Fauch, der stärkste Spieler, auf dem Kornhandel, aber er wird erwartet. Unterdessen wütet der Baron furchtbar im Schachklub, schlägt mit leichter Mühe den Schulmeister, den Richter, den Pastor, der, plötzlich abgerufen, die teure Herde dem blutgierigen, nimmersatten Wolfe überlassen muß. Auf der Pfarre umarmt den traurigen Hirten ein alter Freund, der Musikdirektor Müller aus Wien, der soeben angekommen war. Kaum hört derselbe von der schrecklichen Niederlage, als er den abgelegten Staubmantel wieder anzieht und in den Schachklub eilt, um die Schmach zu rächen, die seinem Geburtsorte widerfahren. Eben macht der Baron die Bauern auf die hohe Bedeutung der Bauern aufmerksam, als er zu seiner Freude in dem Eintretenden, den er für den Müller hält, ein neues Schlachtopfer erblickt.

Der Baron: Ih, da kommt ja wohl noch der Müller?

Der Musikdirektor: Allerdings bin ich der Müller, der sich sehr freuen würde, wenn der Herr Baron die Güte hätten, auch mit ihm eine Partie zu spielen.

Der Baron: Ei, mit Vergnügen, mit Vergnügen! Es ist schön, daß Sie noch gekommen sind! Setzen Sie sich und ziehen Sie aus.

Die Partie, in welcher der Musikdirektor durch sonderbare Züge den Baron aufs Eis zu führen suchte, ward von mancherlei Expektorationen begleitet.

| Weiß: Der Musikdirektor. | Schwarz: Der Baron. |
|---|---|
| 1) S. B1 — C3. | |
| Hier lächelte der Baron. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | |

Der Baron: Ei, was wollen Sie mit den Springern? Die werden von meinen Bauern angegriffen, zurückgedrängt und Ihr Spiel ist verloren, ehe Sie es denken. Erst mit den Bauern vor!

2) D7 — D6.

Der Musikdirektor: Ich dachte, ich könnte die Bauern immer noch ziehen.

3) D 2 — D 4. 3) S. B 8 — C 6.
4) D 4 — D 5.

Der Baron: Das wäre ganz gut, wenn Sie nur diesen Bauer gehörig decken könnten; das geht aber nicht, weil, wie Sie bald sehen werden, Ihre Springer Ihnen im Wege stehen.

4) S. C 6 — E 7.
5) E 2 — E 4. 5) F 7 — F 5.
6) L. C 1 — G 5.

Der Baron: Das ist wieder ein schlechter Zug. Entweder müssen Sie den Läufer abtauschen oder wieder zurückziehen. In beiden Fällen entfaltet sich mein Spiel zu Ihrem Nachteile.

6) H 7 — H 6.
7) L. G 5 — H 4.

Der Baron: Auf diese Weise ist Ihr Läufer sogar verloren. Wollen Sie den Zug zurücknehmen?

Der Musikdirektor: Ich nehme nie einen Zug zurück.

Der Baron: Das klingt stolz, aber doch schön!

7) G 7 — G 5.
8) S. F 3 nimmt E 5.

Der Baron: Merkwürdiger Zufall! Wissen Sie, daß ich in drei Zügen matt bin, wenn ich jetzt den Läufer nehme?

Der Musikdirektor: O ja, ich brauche nur mit der Königin auf H 5 Schach zu bieten.

Der Baron: Da spielen Sie doch nicht so ganz schlecht, als ich anfangs dachte. Uebrigens hilft der Zug gar nichts und Ihre Partie ist unrettbar verloren. Ich nehme natürlich den Springer.

8) D 6 nimmt S. E 5.
9) D. D 1 — H 5 †. 9) K. E 8 — D 7.
10) L. H 4 nimmt G 5.

Der Baron: Ja, wenn man gleich zugriffe.

| | |
|---|---|
| | 10) L. F 8 — G 7. |
| 11) L. F 1 — B 5 †. | 11) K. D 7 — D 6. |
| 12) L. G 5 — E 3. | |

Der Baron: Noch weiter zurück mit dem Läufer!

| | |
|---|---|
| | 12) F 5 — F 4. |
| 13) L. E 3 nimmt F 4. | |

Der Baron: Wer wird seine Offiziere so verschleudern!

| | |
|---|---|
| | 13) E 5 nimmt L. F 4. |
| 14) E 4 — E 5 †. | |

Der Baron (nachdem er sich lange besonnen): Merkwürdiger Zufall! Ich darf den Bauer nicht mit dem Läufer wiedernehmen. Soll ich es Ihnen erklären? Sie würden mit dem Springer auf E 4 Schach bieten; ich müßte D 5 nehmen, worauf Sie mit dem Turm Schach bieten und meine Königin gewinnen würden. Ich ziehe aber mit dem Könige und bin aus aller Gefahr.

| | |
|---|---|
| | 14) K. D 6 — C 5. |
| 15) S. C 3 — A 4 †. | 15) K. nimmt L. B 5. |
| 16) D. H 5 — E 2 †. | |

Der Baron (nachdem er lange nachgesonnen): Sie werden sich doch nicht einbilden, mich hier matt zu machen? Sie werden bald ausgetobt haben. Ich kann sehr gut auf A 5 gehen, doch ohne Gefahr auch nehmen.

| | |
|---|---|
| | 16) K. nimmt S. A 4. |
| 17) D. E 2 — C 4 †. | 17) K. A 4 — A 5. |
| 18) B 2 — B 4 †. | 18) K. A 5 — A 4. |
| 19) D. C 4 — B 3 †. | 19) K. A 4 — B 5. |
| 20) A 2 — A 4 †. | 20) K. B 5 — B 6. |
| 21) A 4 — A 5 †. | 21) K. B 6 — B 5. |
| 22) C 2 — C 4 †. | 22) K. B 5 — A 6. |
| 23) B 4 — B 5 † und matt. | |

Der Baron: Ich bin froh, daß das Spiel aus ist, denn ich habe rasenden Kopfschmerz.

Diese Partie ist übrigens eine alte. Der alte Unteroffizier ist auch ihr Verfasser: sie erschien in seinem „Rollendorfer Schachklub". Diese Novelle befindet sich in seinem Schachalmanach, erschienen 1846 bei J. J. Weber in Leipzig.

Was soll dich der Baron lehren?

Nie soll man seinen Gegner für zu gering ansehen, und nie sage der Schachspieler, wahr oder nicht wahr, er habe Kopfschmerz.

# Anhang.

## Ueberſicht der gebräuchlichſten Spieleröffnungen.

Es kann ſich hier nur darum handeln, dem Anfänger die üblichen Benennungen der verſchiedenen Spielanfänge nebſt den charakteriſtiſchen Zügen derſelben überſichtlich vorzulegen. Ein näheres, prüfendes Eingehen in die einzelnen Varianten nebſt ihren Verzweigungen muß den größeren Lehrbüchern vorbehalten bleiben und würde ſchon um deswillen nicht zweckentſprechend ſein, weil ein eigentliches, tieferes Verſtändnis nur durch längeres Studium und Vergleichung der jeweiligen Zeitirrtümer gewonnen werden kann, die Theorie der Eröffnungen aber in beſtändiger Umbildung und Fortentwickelung begriffen iſt.

Aus der Eröffnung der Königsbauern Weiß: 1) E 2 — E 4 und Schwarz: 1) E 7 — E 5 entſtehen folgende Spiele:

I. das Königsſpringerſpiel 2) S. G 1 — F 3;
II. das Läuferſpiel 2) L. F 1 — C 4;
III. das Damenſpringerſpiel 2) S. B 1 — C 3;
IV. das Mittelgambit 2) D 2 — D 4;
V. und VI. das Springer- und das Läufergambit 2) F 2 — F 4.

### I. Das Königsſpringerſpiel.

1) E 2 — E 4. 1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3 wird durch Schwarz verteidigt durch

2) S. B 8 — C 6, 2) S. G 8 — F 6, 2) D 7 — D 6 oder 2) D 7 — D 5.

Hieraus ergeben sich nun folgende Eröffnungen:

1. Spanische Partie, Spiel des Ruy Lopez.

| | |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) L. F 1 — B 5. | |

Die älteste Verteidigung durch 3) S. G 8 — E 7 wird jetzt nur selten angewendet; am häufigsten geschieht

3) S. G 8 — F 6

4) D 2 — D 3 oder
4) D 2 — D 4 oder
4) rochiert.

und 3) A 7 — A 6.

| | |
|---|---|
| 4) L. B 5 — A 4. | 4) S. G 8 — F 6. |
| 5) D 2 — D 3 oder | |
| 5) D 2 — D 4 oder | |
| 5) rochiert. | |

2. Italienische Partie.

| | |
|---|---|
| 1) E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) S. G 1 — F 3. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) L. F 1 — C 4. | 3) L. F 8 — C 5. |

a) Evansgambit.

| | |
|---|---|
| 4) B 2 — B 4. | 4) L. C 5 nimmt B 4. |
| 5) C 2 — C 3. | 5) L. B 4 — A 5. |
| 6) Rochiert (oder) | 6) S. G 8 — F 6. |
| 6) D 2 — D 4. | 6) E 5 nimmt D 4. |
| 7) Rochiert. | 7) S. G 8 — F 6 oder |
| | 7) D 4 nimmt C 3. |

Das letzte Spiel 7) D 4 nimmt C 3 giebt die sogen. „kompromittierte Verteidigung" des Evansgambits; oder

7) D 7 — D 6.

Die gewöhnlichste Verteidigung aber ist:

| | | |
|---|---|---|
| 4) | B 2 — B 4. | 4) L. C 5 nimmt B 4. |
| 5) | C 2 — C 3. | 5) L. B 4 — C 5. |
| 6) | D 2 — D 4. | 6) E 5 nimmt D 4. |
| 7) | C 3 nimmt D 4. | 7) L. A 5 — B 6. |
| 8) | Rochiert. | 8) D 7 — D 6, worauf Weiß den Angriff fortsetzt mit 9) S. B 1 — C 3 oder 9) D 4 — D 5 oder 9) L. C 1 — B 2. |

Hierüber sind noch anzuführen:

aa) das abgelehnte Evansgambit.

| | | |
|---|---|---|
| 4) | B 2 — B 4. | 4). L. C 5 — B 6. |

bb) das Mittelgambit gegen Evansgambit.

| | | |
|---|---|---|
| 4) | B 2 — B 4. | 4) D 7 — D 5. |

b) Giuoco piano.

| | | |
|---|---|---|
| 4) | C 2 — C 3. | 4) S. G 8 — F 6. |
| 5) | D 2 — D 4 oder | |
| 5) | rochiert oder | |
| 5) | D 2 — D 3. | |

c) Fortsetzung durch Rochade.

| | | |
|---|---|---|
| 4) | Rochiert. | 4) S. G 8 — F 6 oder |
| | | 4) D 7 — D 6. |

d) Fortsetzung durch 4) D 2 — D 3.

3. Ungarische Partie.

| | | |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | S. G 1 — F 3. | 2) S. B 8 — C 6. |
| 3) | L. F 1 — C 4. | 3) L. F 8 — E 7. |

Dieses Spiel kommt selten vor; es hat seinen Namen von einer im Jahre 1842 zwischen Paris und Pest gespielten Korrespondenzpartie.

### 4. Zweispringerspiel im Nachzug.

| | |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) L. F1 — C4. | 3) S. G8 — F6. |

Hierauf geschieht:

| | |
|---|---|
| 4) S. F3 — G5. | 4) D7 — D5. |
| 5) E4 nimmt D5. | 5) S. C6 — A5. |
| 6) L. C4 — B5 † oder | |
| 6) D2 — D3. | |

### 5. Schottisches Gambit.

| | |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) S. B8 — C6. |
| 3) D2 — D4. | 3) E5 nimmt D4. |
| 4) L. F1 — C4. | 4) L. F8 — B4 †. |
| 5) C2 — C3. | 5) D4 nimmt C3. |
| 6) Rochiert. | 6) C3 nimmt B2. |

Dies ist die „kompromittierte Verteidigung" des schottischen Gambits.

| | |
|---|---|
| | 4) L. F8 — C5. |
| 5) C2 — C3 oder | |
| 5) S. F3 — G5. | |

Eine zweite Fortsetzung ist

| | |
|---|---|
| 4) S. F3 nimmt D4. | 4) D. D8 — H4 oder |
| | 4) L. F8 — C5. |

### 6. Russische Partie, Petroffs Spiel.

| | |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) S. G8 — F6, |

wonach meistens geschieht:

| | |
|---|---|
| 3) S. F3 nimmt E5. | 3) D7 — D6. |

### 7. Philidors Spiel.

| | |
|---|---|
| 1) E2 — E4. | 1) E7 — E5. |
| 2) S. G1 — F3. | 2) D7 — D6. |

### 8. Mittelgambit gegen Königsſpringer.

| | | |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | S. G 1 — F 3. | 2) D 7 — D 5. |

## II. Das Läuferſpiel.

| | | |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | L. F 1 — C 4. | |

Früher ſehr häufig, jetzt nur ſelten geſpielt.

## III. Das Damenſpringerſpiel.

| | | |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | S. B 1 — C 3. | |

Auch Wiener Partie oder Hampes Spiel genannt.

## VI. Das Mittelgambit.

| | | |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | D 2 — D 4. | |

## V. Das Springergambit.

| | | |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | 2) E 5 nimmt F 4. |
| 3) | S. G 1 — F 3. | |

Hieraus bilden ſich folgende beſondere Arten des Springergambits:

### 1. Das Kieſeritzkygambit.

| | | |
|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | 2) E 5 nimmt F 4. |
| 3) | S. G 1 — F 3. | 3) G 7 — G 5. |
| 4) | H 2 — H 4. | 4) G 5 — G 4. |
| 5) | S. F 3 — E 5. | 5) H 7 — H 5 oder |
| | | 5) S. G 8 — F 6 oder |
| | | 5) L. F 8 — G 7. |

### 2. Allgaiergambit.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | 2) | E 5 nimmt F 4. |
| 3) S. | G 1 — F 3. | 3) | G 7 — G 5. |
| 4) | H 2 — H 4. | 4) | G 5 — G 4. |
| 5) S. | F 3 — G 5. | | |

### 3. Gewöhnliches Springergambit, Philidors Verteidigung.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | 2) | E 5 nimmt F 4. |
| 3) S. | G 1 — F 3. | 3) | G 7 — G 5. |
| 4) L. | F 1 — C 4. | 4) L. | F 8 — G 7. |

### 4. Muziogambit (neuestens auch Poleriogambit genannt).

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | 2) | E 5 nimmt F 4. |
| 3) S. | G 1 — F 3. | 3) | G 7 — G 5. |
| 4) L. | F 1 — C 4. | 4) | G 5 — G 4. |
| 5) | Rochiert. | 5) | G 4 nimmt F 3. |

Hierauf folgt:

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6) D. | D 1 nimmt F 3. | 6) D. | D 8 — F 6. |

Dies ist L. Paulsens Verteidigung; oder

6) L. F 8 — H 6 oder
6) D. D 8 — E 7.

## Zusatz.

(Nur der Vollständigkeit der Namen wegen; die Spiele selbst sind veraltet und außer Gebrauch.)

### 5. Salviogambit.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1) | E 2 — E 4. | 1) | E 7 — E 5. |
| 2) | F 2 — F 4. | 2) | E 5 nimmt F 4. |
| 3) S. | G 1 — F 3. | 3) | G 7 — G 5. |
| 4) L. | F 1 — C 4. | 4) | G 5 — G 4. |
| 5) S. | F 3 — E 5. | 5) D. | D 8 — H 4 †. |
| 6) K. | E 1 — F 1. | 6) S. | G 8 — H 6. |

### 6. Cochranegambit.

Dasſelbe entſteht, wenn im vorher aufgeführten Spiele Schwarz ſtatt 6) S. G8 — H6: 6) F4 — F3 zieht.

### 7. Cunninghamgambit.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1) | E2 — E4. | 1) | E7 — E5. |
| 2) | F2 — F4. | 2) | E5 nimmt F4. |
| 3) | S. G1 — F3. | 3) | L. F8 — E7. |
| 4) | L. F1 — C4. | 4) | L. E7 — H4 †. |
| 5) | K. E1 — F1. | | |

## VI. Das Läufergambit.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1) | E2 — E4. | 1) | E7 — E5. |
| 2) | F2 — F4. | 2) | E5 nimmt F4. |
| 3) | L. F1 — C4. | | |

Hiernach geſchieht:

3) D. D8 — H4 †, die ſogenannte „klaſſiſche Verteidigung", oder

3) F7 — F5, ein Gegengambit, oder 3) B7 — B5, ein Flügelgambit, ſonſt auch Bryangambit genannt, oder 3) D7 — D5, als „Mittelgambit gegen Läufergambit" bezeichnet.

Wird das Gambit vom Gegner nicht angenommen, ſo entſteht entweder:

### 1. Das abgelehnte Königsgambit.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1) | E2 — E4. | 1) | E7 — E5. |
| 2) | F2 — F4. | 2) | L. F8 — C5. |

oder

### 2. Mittelgambit gegen Königsgambit.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1) | E2 — E4. | 1) | E7 — E5. |
| 2) | F2 — F4. | 2) | D7 — D5. |

Hierauf kann Falkbeers Verteidigung folgen:

3) E4 nimmt D5. 3) E5 — E4.

Die bis hier aufgeführten Spiele sind aus der Eröffnung der Königsbauern 1) E2 — E4 und 1) E7 — E5 hervorgegangen. Es erübrigt noch, diejenigen Spiele anzuführen, die aus einem andern Einleitungszug entstehen.

### 1. Französische Eröffnung.

1) E2 — E4. 1) E7 — E6.

Hier zieht Schwarz den Bauer nur einen Schritt.

### 2. Damenbauer gegen Königsbauer.

1) E2 — E4. 1) D7 — D5.

### 3. Sizilianische Eröffnung.

1) E2 — E4. 1) C7 — C5.

### 4. Fianchetto.

Nach 1) E2 — E4 zieht Schwarz einen Flügelbauer, entweder den der Dame 1) B7 — B6 oder den des Königs 1) G7 — G6.

### 5. Damengambit.

1) D2 — D4. 1) D7 — D5.
2) C2 — C4.

### 6. Holländische Eröffnung.

1) D2 — D4. 1) F7 — F5.

Schließlich sind noch zu erwähnen: 1) F2 — F4 und 1) C2 — C4. Letztere Eröffnung wird neuestens die englische Partie genannt.

Druck von J. J. Weber in Leipzig.

**Bergbaukunde.** Von G. Köhler. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 224 Abbildungen. 1898. 4 Mark.

**Bergsteigen.** Katechismus für Bergsteiger, Gebirgstouristen und Alpenreisende von Julius Meurer. Mit 22 Abbildungen. 1892. 3 Mark.

**Bewegungsspiele für die deutsche Jugend.** Von J. C. Lion und J. H. Wortmann. Mit 29 Abbildungen. 1891. 2 Mark.

**Bibliothekslehre** mit bibliographischen und erläuternden Anmerkungen. Neubearbeitung von Dr. Julius Petzholdts Katechismus der Bibliothekenlehre von Dr. Arnim Gräsel. Mit 33 Abbildungen und 11 Schrifttafeln. 1890. 4 Mark 50 Pf.

**Bienenkunde und Bienenzucht.** Von G. Kirsten. Mit 51 Abbildungen. 1887. 2 Mark.

**Bierbrauerei.** Hilfsbüchlein für Brauereipraktiker und Studierende von M. Krandauer. Mit 42 Abbildungen. 1898. 4 Mark.

**Bildhauerei** für den kunstliebenden Laien. Von Rudolf Maison. Mit 63 Abbildungen. 1894. 3 Mark.

**Bleicherei** s. Wäscherei u. s. w.

**Bleichsucht** s. Blutarmut.

**Blumenzucht** s. Ziergärtnerei.

**Blutarmut und Bleichsucht.** Von Dr. med. Herm. Peters. Zweite Auflage. Mit zwei Tafeln kolorierter Abbildungen. 1885. 1 Mark 50 Pf.

**Blutgefässe** s. Herz.

**Blutvergiftung** s. Infektionskrankheiten.

**Börsen- und Bankwesen.** Auf Grund der Bestimmungen des neuen Börsen- und Depotgesetzes bearbeitet von Georg Schweitzer. 1897. 2 Mark 50 Pf.

**Bossieren** s. Liebhaberkünste.

**Botanik, allgemeine.** Zweite Auflage. Vollständig neu bearbeitet von Dr. E. Dennert. Mit 200 Abbildungen. 1897. 4 Mark.

**Botanik, landwirtschaftliche.** Von Karl Müller. Zweite Auflage, vollständig umgearbeitet von R. Herrmann. Mit 4 Tafeln und 48 Abbildungen. 1870. 2 Mark.

**Brandmalerei** s. Liebhaberkünste.

**Briefmarkenkunde und Briefmarkensammelwesen.** Von V. Suppantschitsch. Mit 1 Porträt und 7 Textabbildungen. 1895. 3 Mark.

**Bronzemalerei** s. Liebhaberkünste.

**Buchbinderei.** Von Hans Bauer. Mit 97 Abbildungen. 1899. 4 Mark.

**Buchdruckerkunst.** Siebente Auflage. Unter der Presse.

**Buchführung, kaufmännische.** Von Oskar Klemich. Fünfte, durchgesehene Auflage. Mit 7 Abbildungen und 3 Wechselformularen. 1895. 2 Mark 50 Pf.

**Buchführung, landwirtschaftliche.** Von Prof. Dr. K. Birnbaum. 1879. 2 Mark.

**Bürgerliches Gesetzbuch** s. Gesetzbuch.

**Chemie.** Von Prof. Dr. H. Hirzel. Achte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 32 Abbildungen. 1901. 5 Mark.

**Chemikalienkunde.** Eine kurze Beschreibung der wichtigsten Chemikalien des Handels. Von Dr. G. Heppe. 1880. 2 Mark.

**Cholera** s. Infektionskrankheiten.

**Chronologie.** Mit Beschreibung von 33 Kalendern verschiedener Völker und Zeiten von Dr. Adolf Drechsler. Dritte, verbesserte und sehr vermehrte Auflage. 1881. 1 Mark 50 Pf.

**Citatenlexikon.** Sammlung von Citaten, Sprichwörtern, sprichwörtlichen Redensarten und Sentenzen von Daniel Sanders. Mit dem Bildnis des Verfassers. 1899. Einfach gebunden 6 Mark, in Geschenkeinband 7 Mark.

# Webers Illustrierte Katechismen

## Belehrungen aus dem Gebiete der Wissenschaften, Künste und Gewerbe etc.

**Ackerbau, praktischer.** Von Wilhelm Hamm. Dritte Auflage, gänzlich umgearbeitet von A. G. Schmitter. Mit 138 Abbildungen. 1890. 3 Mark.

**Agrikulturchemie.** Von Dr. Max Passon. Siebente Auflage. Mit 41 Abbildungen. 1901. 3 Mark 50 Pf.

**Alabasterschlägerei** s. Liebhaberkünste.

**Algebra,** oder die Grundlehren der allgemeinen Arithmetik. Vierte Auflage, vollständig neu bearbeitet von Richard Schurig. 1895. 3 Mark.

**Altersversicherung** s. Invalidenversicherung.

**Anstandslehre** s. Con, der gute.

**Appretur** s. Spinnerei.

**Arbeiterversicherung** s. Alters-, Invaliden-, Kranken- bez. Unfallversicherung.

**Archäologie.** Uebersicht über die Entwickelung der Kunst bei den Völkern des Altertums von Dr. Ernst Kroker. Zweite, durchgesehene Auflage. Mit 3 Tafeln und 133 Abbildungen. 1900. 3 Mark.

**Archivkunde** s. Registratur.

**Arithmetik.** Kurzgefasstes Lehrbuch der Rechenkunst für Lehrende und Lernende von E. Schick. Dritte, verbesserte und vermehrte Auflage, bearbeitet von Max Meyer. 1889. 3 Mark.

**Aesthetik.** Belehrungen über die Wissenschaft vom Schönen und der Kunst von Robert Prölss. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. 1889. 3 Mark.

**Astronomie.** Belehrungen über den gestirnten Himmel, die Erde und den Kalender von Dr. Hermann J. Klein. Neunte, vielfach verbesserte Auflage. Mit 3 Tafeln und 143 Abbildungen. 1900. 3 Mark 50 Pf.

**Aetzen** s. Liebhaberkünste.

**Aufsatz, schriftlicher,** s. Stilistik.

**Auge, das, und seine Pflege im gesunden und kranken Zustande.** Nebst einer Anweisung über Brillen. Dritte Auflage, bearbeitet von Dr. med. Paul Schröter. Mit 24 Abbildungen. 1887. 2 Mark 50 Pf.

**Auswanderung.** Kompass für Auswanderer nach europäischen Ländern, Asien, Afrika, den deutschen Kolonien, Australien, Süd- und Zentralamerika, Mexiko, den Vereinigten Staaten von Amerika und Kanada. Siebente Auflage. Vollständig neu bearbeitet von Gustav Meinecke. Mit 4 Karten und einer Tafel. 1897. 2 Mark 50 Pf.

**Bäder** s. Mineralbrunnen u. s. w.

**Bakterien** von Dr. W. Migula. Mit 30 Abbildungen. 1891. 3 Mark.

**Baukonstruktionslehre.** Mit besonderer Berücksichtigung von Reparaturen und Umbauten. Von W. Lange. Vierte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 479 Abbildungen und 3 Tafeln. 1898. 4 Mark 50 Pf.

**Bauschlosserei** s. Schlosserei II.

**Baustile,** oder Lehre der architektonischen Stilarten von den ältesten Zeiten bis auf die Gegenwart. Nebst einer Erklärung der im Werke vorkommenden Kunstausdrücke. Von Dr. Ed. Freiherrn von Sacken. Vierzehnte Auflage. Mit 103 Abbildungen. 1901. 2 Mark.

**[illegible]fflehre.** Von Walther Lange. Mit 102 Abbildungen. 1898. 3 Mark 50 Pf.

**[illegible]ung** s. Heizung.

**Correspondance commerciale** par J. Forest. D'après l'ouvrage de même nom en langue allemande par L. F. Findeisen. 1895. 3 Mark 50 Pf.

**Dampfkessel**, Dampfmaschinen und andere Wärmemotoren. Ein Lehr- und Nachschlagebuch für Praktiker, Techniker und Industrielle von Th. Schwartze. Siebente, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 285 Abbildungen und 12 Tafeln. 1901. 5 Mark.

**Dampfmaschinen** s. Dampfkessel.

**Darmerkrankungen** s. Magen u. s. w.

**Darwinismus.** Von Dr. Otto Zacharias. Mit dem Porträt Darwins, 30 Abbildungen und 1 Tafel. 1892. 2 Mark 50 Pf.

**Delftermalerei** s. Liebhaberkünste.

**Differential- und Integralrechnung.** Von Franz Bendt. Mit 39 Figuren. 1896. 3 Mark.

**Diphtherie** s. Infektionskrankheiten.

**Dogmatik.** Von Prof. Dr. Georg Runze. 1898. 4 Mark.

**Drainierung** und Entwässerung des Bodens. Von Dr. William Löbe. Dritte, gänzlich umgearbeitete Auflage. Mit 92 Abbildungen. 1881. 2 Mark.

**Dramaturgie.** Von Robert Prölss. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. 1899. 4 Mark.

**Drogenkunde.** Zweite Auflage, vollständig neu bearbeitet von Dr. M. Pietsch und A. Fuchs. 1900. 3 Mark.

**Dysenterie** s. Infektionskrankheiten.

**Einjährig-Freiwillige.** Der Weg zum Einjährig-Freiwilligen und zum Offizier des Beurlaubtenstandes in Armee und Marine. Von Oberstleutnant z. D. Moritz Exner. Zweite Auflage. 1897. 2 Mark.

**Eissegeln** und **Eisspiele** s. Wintersport.

**Elektrochemie.** Von Dr. Walther Löb. Mit 43 Abbildungen. 1897. 3 Mark.

**Elektrotechnik.** Ein Lehrbuch für Praktiker, Chemiker und Industrielle von Th. Schwartze. Siebente, vollständig umgearbeitete Auflage. Mit 286 Abbildungen. 1901. 5 Mark.

**Entwässerung** s. Drainierung.

**Ethik.** Von Friedrich Kirchner. Zweite, verbesserte und vermehrte Auflage. 1898. 3 Mark.

**Fahrkunst.** Gründliche Unterweisung für Equipagenbesitzer und Kutscher über rationelle Behandlung und Dressur des Wagenpferdes, Anspannung und Fahren. Von Friedrich Hamelmann. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 21 Abbildungen. 1885. 4 Mark 50 Pf.

**Familienhäuser für Stadt und Land** als Fortsetzung von „Villen und kleine Familienhäuser". Von G. Aster. Mit 110 Abbildungen von Wohngebäuden nebst dazugehörigen Grundrissen und 6 in den Text gedruckten Figuren. 1898. 5 Mark.

——— s. auch Villen.

**Farbenlehre.** Von Ernst Berger. Mit 40 Abbildungen und 8 Farbentafeln. 1898. 4 Mark 50 Pf.

**Färberei und Zeugdruck.** Von Dr. Hermann Grothe. Zweite, vollständig neu bearbeitete Auflage. Mit 78 Abbildungen. 1885. 2 Mark 50 Pf.

**Farbwarenkunde.** Von Dr. G. Heppe. 1881. 2 Mark.

**Feldmesskunst.** Von Dr. L. Pietsch. Sechste Auflage. Mit 75 in den Text gedruckten Abbidungen. 1897. 1 Mark 80 Pf.

**Feuerlösch- und Feuerwehrwesen.** Von Rudolf Fried. Mit 217 Abbildungen. 1899. 4 Mark 50 Pf.

**Feuerwerkerei** s. Lustfeuerwerkerei.

**Fieber** s. Infektionskrankheiten.

**Finanzwissenschaft.** Von Alois Bischof. Sechste, verbesserte Auflage. 1898. 2 Mark.

**Fischzucht,** künstliche, und Teichwirtschaft. Wirtschaftslehre der zahmen Fischerei von E. A. Schroeder. Mit 52 Abbildungen. 1889. 2 Mark 50 Pf.

**Flachsbau und Flachsbereitung.** Von K. Sonntag. Mit 12 Abbildungen. 1872. 1 Mark 50 Pf.

**Flecktyphus** s. Infektionskrankheiten.

**Flöte und Flötenspiel.** Ein Lehrbuch für Flötenbläser von Maximilian Schwedler. Mit 22 Abbildungen und vielen Notenbeispielen. 1897. 2 Mark 50 Pf.

**Forstbotanik.** Von H. Fischbach. Fünfte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 79 Abbildungen. 1894. 2 Mark 50 Pf.

**Frau, das Buch der jungen.** Von Dr. med. H. Burckhardt. Fünfte, verbesserte Auflage. 1899. 2 Mark 50 Pf.

**Frauenkrankheiten, ihre Entstehung und Verhütung.** Von Dr. med. Wilhelm Huber. Vierte Auflage. Mit 40 Abbildungen 1895. 4 Mark.

**Freimaurerei.** Von Dr. Willem Smitt. Zweite, verbesserte Auflage. 1899. 2 Mark.

**Fuss** s. Hand.

**Galvanoplastik und Galvanostegie.** Ein Handbuch für das Selbststudium und den Gebrauch in der Werkstatt von G. Seelhorst. Dritte, durchgesehene und vermehrte Auflage von Dr. G. Langbein. Mit 43 Abbildungen. 1888. 2 Mark.

**Gartenbau** s. Nutz-, Zier-, Zimmergärtnerei, Rosenzucht und Obstverwertung.

**Gebärdensprache** s. Mimik.

**Gedächtniskunst oder Mnemotechnik.** Von Hermann Kothe. Achte, verbesserte und vermehrte Auflage, bearbeitet von Dr. G. Pietsch. 1897. 1 Mark 50 Pf.

**Geflügelzucht.** Ein Merkbüchlein für Liebhaber, Züchter und Aussteller schönen Rassegeflügels von Bruno Dürigen. Mit 40 Abbildungen und 7 Tafeln. 1900. 4 Mark.

**Geisteskrankheiten.** Geschildert für gebildete Laien von Dr. med. Theobald Güntz. 1900. 2 Mark 50 Pf.

**Geldschrankbau** s. Schlosserei I.

**Gemäldekunde.** Von Dr. Th. v. Frimmel. Mit 28 Abbildungen. 1894. 3 Mark 50 Pf.

**Gemüsebau** s. Nutzgärtnerei.

**Genickstarre** s. Infektionskrankheiten.

**Geographie.** Von Karl Arenz. Fünfte Auflage, gänzlich umgearbeitet von Prof. Dr. Fr. Traumüller und Dr. O. Hahn. Mit 69 Abbildungen. 1900. 3 Mark 50 Pf.

**Geographie, mathematische.** Zweite Auflage, umgearbeitet und verbessert von Dr. Hermann J. Klein. Mit 113 Abbildungen. 1894. 2 Mark 50 Pf.

**Geographische Verbreitung der Tiere** s. Tiere u. s. w.

**Geologie.** Von Dr. Hippolyt Haas. Sechste, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 157 Abbildungen und 1 Tafel. 1898. 3 Mark.

**Geometrie, analytische.** Von Dr. Max Friedrich. Zweite Auflage, durchgesehen und verbessert von Ernst Riedel. Mit 56 Abbildungen. 1900. 3 Mark.

**Geometrie,** ebene und räumliche. Von Prof. Dr. K. Ed. Zetzsche. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 223 Abbildungen und 2 Tabellen. 1892. 3 Mark.

**Gesangskunst.** Von F. Sieber. Fünfte, verbesserte Auflage. Mit vielen Notenbeispielen. 1894. 2 Mark 50 Pf.

**Geschichte, allgemeine,** s. Weltgeschichte.

**Geschichte, deutsche.** Von Wilhelm Kentzler. 1879. 2 Mark 50 Pf.

**Gesetzbuch, Bürgerliches,** nebst Einführungsgesetz. Textausgabe mit Sachregister. 1900. 2 Mark 50 Pf.

**Gesetzgebung des Deutschen Reiches** s. Reich, das Deutsche.

**Gesundheitslehre,** naturgemässe, auf physiologischer Grundlage. Siebzehn Vorträge von Dr. Fr. Scholz. Mit 7 Abbildungen. 1884. 3 Mark 50 Pf.

**Gewerbeordnung für das Deutsche Reich.** Textausgabe mit Sachregister. 1901. 1 Mark 20 Pf.

**Gicht und Rheumatismus.** Von Dr. med. Arnold Pagenstecher. Dritte, umgearbeitete Auflage. Mit 12 Abbildungen. 1889. 2 Mark.

**Girowesen.** Von Karl Berger. Mit 21 Formularen. 1881. 2 Mark.

**Glasmalerei** s. Porzellanmalerei und Liebhaberkünste.

**Glasradieren** s. Liebhaberkünste.

**Gobelinmalerei** s. Liebhaberkünste.

**Gravieren** s. Liebhaberkünste.

**Haare** s. Haut.

**Hand und Fuss.** Ihre Pflege, ihre Krankheiten und deren Verhütung nebst Heilung von Dr. med. Albu. Mit 30 Abbildungen. 1895. 2 Mark 50 Pf.

**Handelsgesetzbuch für das Deutsche Reich** nebst Einführungsgesetz. Textausgabe mit Sachregister. 1897. 2 Mark.

**Handelsmarine, deutsche.** Von R. Dittmer. Mit 66 Abbildungen. 1892. 3 Mark 50 Pf.

**Handelsrecht, deutsches,** nach dem Allgemeinen Deutschen Handelsgesetzbuche von Robert Fischer. Dritte, umgearbeitete Auflage. 1885. 1 Mark 50 Pf.

**Handelswissenschaft.** Von K. Arenz. Sechste, verbesserte und vermehrte Auflage, bearbeitet von Gust. Rothbaum und Ed. Deimel. 1890. 2 Mark.

**Haut, Haare, Nägel,** ihre Pflege, ihre Krankheiten und deren Heilung nebst einem Anhang über Kosmetik von Dr. med. Schultz. Vierte Aufl., neu bearbeitet von Dr. med. Vollmer. Mit 42 Abbild. 1898. 2 Mark 50 Pf.

**Heerwesen, deutsches.** Zweite Auflage, vollständig neu bearbeitet von Moritz Exner. Mit 7 Abbildungen. 1890. 3 Mark.

**Heilgymnastik.** Von Dr. med. H. A. Ramdohr. Mit 115 Abbildungen. 1893. 3 Mark 50 Pf.

**Heizung, Beleuchtung und Ventilation.** Von Ch. Schwartze. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 209 Abbildungen. 1897. 4 Mark.

**Heraldik.** Grundzüge der Wappenkunde von D. Ed. Freih. v. Sacken. Sechste Auflage, neu bearbeitet von Moriz v. Weittenhiller. Mit 238 Abbildungen. 1899. 2 Mark.

**Herz, Blut- und Lymphgefässe.** Von Dr. med. Paul Niemeyer. Zweite, völlig umgearbeitete Auflage. Mit 40 Abbildungen. 1890. 3 Mark.

**Hiebfechtschule, deutsche, für Korb- und Glockenrapier.** Eine kurze Anweisung zur Erlernung des an unseren deutschen Hochschulen gebräuchlichen Hiebfechtens. Herausgegeben vom Verein deutscher Universitätsfechtmeister. Zweite Auflage. Mit 64 Abbildungen. 1901. 1 Mark 50 Pf.

**Holzindustrie, Technischer Ratgeber auf dem Gebiete der.** Von Rudolf Stübling. Unter der Presse.

**Holzmalerei, -schlägerei** s. Liebhaberkünste.

**Hornschlägerei** s. Liebhaberkünste.

**Hufbeschlag.** Zum Selbstunterricht für jedermann. Von E. Ch. Walther. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 67 Abbildungen. 1889. 1 Mark 50 Pf.

**Hunderassen.** Von Franz Krichler. Mit 42 Abbildungen. 1892. 3 Mark.

**Hüttenkunde, allgem.** Von Dr. E. F. Dürre. Mit 209 Abbild. 1877. 4 Mark 50 Pf.

**Infektionskrankheiten.** Von Dr. med. H. Dippe. 1896. 3 Mark.

**Influenza** s. Infektionskrankheiten.

**Intarsiaschnitt** s. Liebhaberkünste.

**Integralrechnung** s. Differential- und Integralrechnung.

**Invalidenversicherung.** Von Alfred Wengler. 1900. 2 Mark.

**Jagdkunde.** — Katechismus für Jäger und Jagdfreunde von Franz Krichler. Mit 33 Abbildungen. 1891. 2 Mark 50 Pf.

**Kalenderkunde.** Belehrungen über Zeitrechnung, Kalenderwesen und Feste. Zweite Auflage, vollständig neu bearbeitet von Dr. Bruno Peter. 1901. 2 Mark.

**Kaltes Fieber** s. Infektionskrankheiten.

**Kehlkopf, der, im gesunden und erkrankten Zustande.** Von Dr. med. E. L. Merkel. Zweite Auflage, bearbeitet von Sanitätsrat Dr. med. O. Heinze. Mit 33 Abbildungen. 1890. 3 Mark 50 Pf.

**Kellerwirtschaft** s. Weinbau.

**Keramik, Geschichte der.** Von Friedrich Jaennicke. Mit Titelbild und 416 in den Text gedruckten Abbildungen. 1900. 10 Mark.

**Kerbschnitt** s. Liebhaberkünste.

**Keuchhusten** s. Infektionskrankheiten.

**Kind, das, und seine Pflege.** Von Dr. med. L. Fürst. Fünfte, umgearbeitete und bereicherte Auflage. Mit 129 Abbildungen. 1897. 4 Mark 50 Pf., in Geschenkeinband 5 Mark.

**Kindergarten, Einführung in die Theorie und Praxis des.** Von Eleonore Heerwart. Mit 37 Abbildungen. 1901. 2 Mark 50 Pf.

**Kirchengeschichte.** Von Friedr. Kirchner. 1880. 2 Mark 50 Pf.

**Klavierspiel.** Von Fr. Taylor. Deutsche Ausgabe von Math. Stegmayer. Zweite, verbesserte Auflage. Mit vielen Notenbeispielen. 1893. 2 Mark.

**Klavierunterricht.** Studien, Erfahrungen und Ratschläge von L. Köhler. Fünfte Auflage. 1880. 5 Mark.

**Knabenhandarbeit.** Ein Handbuch des erziehlichen Unterrichts von Dr. Woldemar Götze. Mit 60 Abbildungen. 1892. 3 Mark.

**Kompositionslehre.** Von J. C. Lobe. Sechste Auflage. Mit vielen Musikbeispielen. 1895. 2 Mark.

**Korkarbeit** s. Liebhaberkünste.

**Korrespondenz, kaufmännische,** in deutscher Sprache. Von C. F. Findeisen. Fünfte, vermehrte Auflage, zum dritten Male bearbeitet von Franz Hahn. 1898. 2 Mark 50 Pf.

——— ——— in französischer Sprache s. Correspondance commerciale.

**Kostümkunde.** Von Wolfg. Quincke. Zweite, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit 450 Kostümfiguren in 152 Abbildungen. 1896. 4 Mark 50 Pf.

**Krankenpflege im Hause.** Von Dr. med. Paul Wagner. Mit 71 Abbildungen. 1890. 4 Mark.

**Krankenversicherung.** Von Alfred Wengler. 1898. 2 Mark.

**Kriegsmarine, deutsche.** Von R. Dittmer. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit Titelbild und 174 Abbildungen. 1899. 4 Mark.

**Krupp** s. Infektionskrankheiten.

**Kulturgeschichte** von J. J. Honegger. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. 1889. 2 Mark.

**Kunstgeschichte.** Von Bruno Bucher. Fünfte, verbesserte Auflage. Mit 276 Abbildungen. 1899. 4 Mark.

**Lederschnitt** s. Liebhaberkünste.

**Liebhaberkünste.** Von Wanda Friedrich. Mit 250 Abbild. 1896. 2 Mark 50 Pf.

**Litteraturgeschichte, allgemeine.** Von Dr. Ad. Stern. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. 1892. 3 Mark.

**Litteraturgeschichte, deutsche.** Von Dr. Paul Möbius. Siebente, verbesserte Auflage von Dr. Gotthold Klee. 1896. 2 Mark.

**Logarithmen.** Von Prof. Max Meyer. Zweite, verbesserte Auflage. Mit 3 Tafeln und 7 in den Text gedruckten Abbildungen. 1898. 2 Mark 50 Pf.

**Logik.** Von Friedr. Kirchner. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 30 Abbildungen. 1900. 3 Mark.

**Lunge.** Ihre Pflege und Behandlung im gesunden und kranken Zustande. Von Dr. med. Paul Niemeyer. Neunte, umgearbeitete Auflage. Mit 41 Abbildungen. 1900. 3 Mark.

**Lungenentzündung** s. Infektionskrankheiten.

**Lungenschwindsucht** s. Infektionskrankheiten.

**Lustfeuerwerkerei.** Kurzer Lehrgang für die gründliche Ausbildung in allen Teilen der Pyrotechnik von E. A. von Nida. Mit 124 Abbildungen. 1883. 2 Mark.

**Lymphgefässe** s. Herz.

**Magen und Darm, die Erkrankungen des.** Für den Laien gemeinverständlich dargestellt von Dr. med. E. v. Sohlern. Mit 2 Abbildungen und 1 Tafel. 1895. 3 Mark 50 Pf.

**Malaria** s. Infektionskrankheiten.

**Malerei.** Von Karl Raupp. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 50 Abbildungen und 4 Tafeln. 1898. 3 Mark.

——— s. auch Liebhaberkünste, Porzellan- und Glasmalerei.

**Mandelentzündung** s. Infektionskrankheiten.

**Marine** s. Handels- bez. Kriegsmarine.

**Markscheidekunst.** Von O. Brathuhn. Mit 174 Abbildungen. 1892. 3 Mark.

**Masern** s. Infektionskrankheiten.

**Massage und verwandte Heilmethoden.** Von Dr. med. E. Preller. Mit 78 Abbildungen. 1889. 3 Mark 50 Pf.

**Mechanik.** Von Ph. Huber. Sechste Auflage, den Fortschritten der Technik entsprechend neu bearbeitet von Walther Lange. Mit 100 Abbildungen. 1897. 3 Mark 50 Pf.

**Meereskunde, allgemeine.** Von Johannes Walther. Mit 72 Abbildungen und einer Karte. 1893. 5 Mark.

**Metallätzen, -schlagen, -treiben** s. Liebhaberkünste.

**Meteorologie.** Von Prof. W. J. van Bebber. Dritte, gänzlich umgearbeitete Auflage. Mit 63 Abbildungen. 1893. 3 Mark.

**Mikroskopie.** Von Prof. Carl Chun. Mit 97 Abbildungen. 1885. 2 Mark.

**Milchwirtschaft.** Von Dr. Eugen Werner. Mit 23 Abbildungen. 1884. 3 Mark.

**Milzbrand** s. Infektionskrankheiten.

**Mimik** und Gebärdensprache. Von Karl Skraup. Mit 60 Abbildungen. 1892. 3 Mark 50 Pf.

**Mineralbrunnen und -bäder.** Ein Handbuch für Kurgäste. Von Dr. med. E. Heinrich Kisch. 1879. 4 Mark.

**Mineralogie.** Von Dr. Eugen Hussak. Fünfte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 154 Abbildungen. 1896. 2 Mark 50 Pf.

**Münzkunde.** Von H. Dannenberg. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 11 Tafeln Abbildungen. 1899. 4 Mark.

**Mumps** s. Infektionskrankheiten.

**Musik.** Von J. C. Lobe. Siebenundzwanzigste Auflage. 1900. 1 Mark 50 Pf.

**Musikgeschichte.** Von R. Musiol. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. 1888. Mit 15 Abbildungen und 34 Notenbeispielen. 2 Mark 50 Pf.

**Musikinstrumente.** Von Richard Hofmann. Fünfte, vollständig neubearbeitete Auflage. Mit 189 Abbildungen. 1890. 4 Mark.

**Musterschutz** s. Patentwesen.

**Mythologie.** Von Dr. E. Kroker. Mit 73 Abbildungen. 1891. 4 Mark.

**Nägel** s. Haut.

**Nagelarbeit** s. Liebhaberkünste.

**Naturlehre.** Erklärung der wichtigsten physikalischen, meteorologischen und chemischen Erscheinungen des täglichen Lebens von Dr. C. E. Brewer. Vierte, umgearbeitete Auflage. Mit 53 Abbildungen. 1893. 3 Mark.

**Nervosität.** Von Dr. med. Paul Möbius. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. 1885. 2 Mark 50 Pf.

**Nivellierkunst.** Von Prof. Dr. C. Pietsch. Fünfte, umgearbeitete Auflage. Mit 61 Abbildungen. 1900. 2 Mark.

**Numismatik** s. Münzkunde.

**Nutzgärtnerei.** Grundzüge des Gemüse- und Obstbaues von Hermann Jäger. Fünfte, vermehrte und verbesserte Auflage, nach den neuesten Erfahrungen und Fortschritten umgearbeitet von J. Wesselhöft. Mit 63 Abbildungen. 1903. 2 Mark 50 Pf.

**Obstbau** s. Nutzgärtnerei.

**Obstverwertung.** Anleitung zur Behandlung und Aufbewahrung des frischen Obstes, zum Dörren, Einkochen und Einmachen, sowie zur Wein-, Likör-, Branntwein- und Essigbereitung aus den verschiedensten Obst- und Beerenarten von Johannes Wesselhöft. Mit 45 Abbildungen. 1897. 3 Mark.

**Ohr.** Von Dr. med. Richard Hagen. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 45 Abbildungen. 1883. 2 Mark 50 Pf.

**Orden** s. Ritter- und Verdienstorden.

**Orgel.** Erklärung ihrer Struktur, besonders in Beziehung auf technische Behandlung beim Spiel von E. F. Richter. Vierte, verbesserte und vermehrte Auflage, bearbeitet von Hans Menzel. Mit 25 Abbildungen. 1896. 3 Mark.

**Ornamentik.** Leitfaden über die Geschichte, Entwickelung und die charakteristischen Formen der Verzierungsstile aller Zeiten von F. Kanitz. Fünfte, verbesserte Auflage. Mit 131 Abbildungen. 1896. 2 Mark.

**Pädagogik.** Von Friedrich Kirchner. 1890. 2 Mark.

**Pädagogik, Geschichte der.** Von Friedrich Kirchner. 1890. 3 Mark.

**Paläographie** s. Urkundenlehre.

**Paläontologie** s. Versteinerungskunde.

**Patentwesen,** Muster- und Warenzeichenschutz von Otto Sack. Mit 3 Abbildungen. 1897. 2 Mark 50 Pf.

**Perspektive, angewandte.** Nebst Erläuterungen über Schattenkonstruktion und Spiegelbilder von M. Kleiber. Dritte, durchgesehene Auflage. Mit 145 in den Text gedruckten und 7 Tafeln Abbildungen. 1900. 3 Mark.

**Petrefaktenkunde** s. Versteinerungskunde.

**Petrographie.** Lehre von der Beschaffenheit, Lagerung und Bildungsweise der Gesteine von Dr. J. Blaas. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 80 Abbildungen. 1898. 3 Mark.

**Pflanzen, die leuchtenden,** s. Tiere und Pflanzen u. s. w.

**Pflanzenmorphologie, vergleichende.** Von Dr. E. Dennert. Mit über 600 Einzelbildern in 500 Figuren. 1894. 5 Mark.

**Philosophie.** Von J. H. v. Kirchmann. Vierte, durchgesehene Aufl. 1897. 3 Mark.

**Philosophie, Geschichte der,** von Thales bis zur Gegenwart. Von Lic. Dr. Fr. Kirchner. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. 1896. 4 Mark.

**Photographie.** Anleitung zur Erzeugung photographischer Bilder von Dr. J. Schnauss. Fünfte, verbesserte Auflage. Mit 40 Abbildungen. 1895. 2 Mark 50 Pf.

**Phrenologie.** Von Dr. G. Scheve. Achte Auflage. Mit Titelbild und 18 Abbildungen. 1890. 2 Mark.

**Physik.** Von Dr. Kollert. Fünfte, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit 273 Abbildungen. 1895. 4 Mark 50 Pf.

**Physik, Geschichte der.** Von Dr. E. Gerland. Mit 72 Abbild. 1892. 4 Mark.

**Physiologie des Menschen,** als Grundlage einer naturgemässen Gesundheitslehre. Von Dr. med. Friedrich Scholz. Mit 58 Abbildungen. 1883. 3 Mark.

**Planetographie.** Von Dr. O. Lohse. Mit 15 Abbildungen. 1894. 3 Mark 50 Pf.

**Planimetrie** mit einem Anhange über harmonische Teilung, Potenzlinien und das Berührungssystem des Apollonius von Ernst Riedel. Mit 190 Abbildungen. 1900. 4 Mark.

**Pocken** s. Infektionskrankheiten.

**Poetik, deutsche.** Von Dr. Minckwitz. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. 1899. 2 Mark 50 Pf.

**Porzellan- und Glasmalerei.** Von Robert Ulke. Mit 77 Abbild. 1894. 3 Mark

**Projektionslehre.** Mit einem Anhange, enthaltend die Elemente der Perspektive. Von Julius Hoch. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 121 Abbildungen. 1898. 2 Mark.

**Psychologie.** Von Fr. Kirchner. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. 1896. 3 Mark.

**Punzieren** s. Liebhaberkünste.

**Pyrotechnik** s. Lustfeuerwerkerei.

**Rachenbräune** s. Infektionskrankheiten.

**Radfahrsport.** Von Dr. Karl Biesendahl. Mit 1 Titelbild und 104 Abbildungen. 1897. 3 Mark.

**Raumberechnung.** Anleitung zur Grössenbestimmung von Flächen und Körpern jeder Art von Dr. E. Pietsch. Vierte, verbesserte Auflage. Mit 55 Abbildungen. 1898. 1 Mark 80 Pf.

**Rebenkultur** s. Weinbau.

**Rechenkunst** s. Arithmetik.

**Rechtschreibung, neue deutsche.** Von Dr. G. A. Saalfeld. 1895. 3 Mark 50 Pf.

**Redekunst.** Anleitung zum mündlichen Vortrage von Roderich Benedix. Fünfte Auflage. 1896. 1 Mark 50 Pf.

**Registratur- und Archivkunde.** Handbuch für das Registratur- und Archivwesen bei den Reichs-, Staats-, Hof-, Kirchen-, Schul- und Gemeindebehörden, den Rechtsanwälten u. s. w., sowie bei den Staatsarchiven von Georg Holtzinger. Mit Beiträgen von Dr. Friedr. Leist. 1883. 3 Mark.

**Reich, das Deutsche.** Ein Unterrichtsbuch in den Grundsätzen des deutschen Staatsrechts, der Verfassung und Gesetzgebung des Deutschen Reiches von Dr. Wilh. Zeller. Zweite, vielfach umgearbeitete und erweiterte Auflage. 1880. 3 Mark.

**Reinigung** s. Wäscherei.

**Reitkunst** in ihrer Anwendung auf Campagne-, Militär- und Schulreiterei. Von Adolf Kästner. Vierte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 71 in den Text gedruckten und 2 Tafeln Abbildungen. 1892. 6 Mark.

**Rheumatismus** s. Gicht und Infektionskrankheiten.

**Ritter- und Verdienstorden** aller Kulturstaaten der Welt innerhalb des 19. Jahrhunderts. Auf Grund amtlicher und anderer zuverlässiger Quellen zusammengestellt von Maximilian Gritzner. Mit 700 Abbildungen. 1893. 9 Mark, in Pergamenteinband 12 Mark.

**Rose** s. Infektionskrankheiten.

**Rosenzucht.** Vollständige Anleitung über Zucht, Behandlung und Verwendung der Rosen im Lande und in Töpfen von Hermann Jäger. Zweite, verbesserte und vermehrte Auflage, bearbeitet von P. Lambert. Mit 70 Abbildungen. 1893. 2 Mark 50 Pf.

**Röteln** s. Infektionskrankheiten.

**Rotlauf** s. Infektionskrankheiten.

**Rotz** s. Infektionskrankheiten.

**Rückfallfieber** s. Infektionskrankheiten.

**Ruder- und Segelsport.** Von Otto Gustl. Mit 66 Abbildungen und einer Karte. 1898. 4 Mark.

**Ruhr** s. Infektionskrankheiten.

**Säugetiere, Vorfahren der in Europa.** Von Albert Gaudry. Aus dem Französischen übersetzt von William Marshall. Mit 40 Abbildungen. 1891. 3 Mark.

**Schachspielkunst.** Von K. J. S. Portius. Elfte Auflage. 1895. 2 Mark.

**Scharlach** s. Infektionskrankheiten.

**Schlitten-, Schlittschuh- und Schneeschuhsport** s. Wintersport.

**Schlosserei.** Von Julius Hoch. Erster Teil (Beschläge, Schlosskonstruktionen und Geldschrankbau). Mit 256 Abbildungen. 1899. 6 Mark.

——— Zweiter Teil (Bauschlosserei). Mit 288 Abbildungen. 1899. 6 Mark.

——— Dritter Teil (Kunstschlosserei und Verschönerungsarbeiten des Eisens). Mit 201 Abbildungen. 1901. 4 Mark 50 Pf.

**Schnitzerei** s. Liebhaberkünste.

**Schnupfen** s. Infektionskrankheiten.

**Schreibunterricht.** Dritte Auflage, neu bearbeitet von Georg Funk. Mit 82 Figuren. 1893. 1 Mark 50 Pf.

**Schwimmkunst.** Von Martin Schwägerl. Zweite Auflage. Mit 111 Abbildungen. 1897. 2 Mark.

**Schwindsucht** s. Infektionskrankheiten.

**Segelsport** s. Ruder- und Segelsport.

**Sinne und Sinnesorgane der niederen Tiere.** Von E. Jourdan. Aus dem Französischen übersetzt von William Marshall. Mit 48 Abbildungen. 1891. 4 Mark.

**Sittenlehre** s. Ethik.

**Skrofulose** s. Infektionskrankheiten.

**Sozialismus, moderner.** Von Max Haushofer. 1896. 3 Mark.

**Sphragistik** s. Urkundenlehre.

**Spinnerei, Weberei und Appretur.** Lehre von der mechanischen Verarbeitung der Gespinstfasern. Vierte Auflage. Unter der Presse.

**Spitzpocken** s. Infektionskrankheiten.

**Sprache und Sprachfehler des Kindes.** Gesundheitslehre der Sprache für Eltern, Erzieher und Aerzte. Von Dr. med. Hermann Gutzmann. Mit 22 Abbildungen. 1894. 3 Mark 50 Pf.

**Sprachlehre, deutsche.** Von Dr. Konrad Michelsen. Vierte Auflage, herausgegeben von Friedrich Nedderich. 1898. 2 Mark 50 Pf.

**Sprichwörter** s. Zitatenlexikon.

**Staatsrecht** s. Reich, das Deutsche.

**Starrkrampf** s. Infektionskrankheiten.

**Statik.** Mit gesonderter Berücksichtigung der zeichnerischen und rechnerischen Methoden von Walther Lange. Mit 284 Abbildungen. 1897. 4 Mark.

**Steinätzen, -mosaik** s. Liebhaberkünste.

**Stenographie.** Ein Leitfaden für Lehrer und Lernende der Stenographie im allgemeinen und des Systems von Gabelsberger im besonderen von Prof. H. Krieg. Dritte, vermehrte Auflage. 1900. 3 Mark.

**Stereometrie.** Mit einem Anhange über Kegelschnitte sowie über Maxima und Minima, begonnen von Richard Schurig, vollendet und einheitlich bearbeitet von Ernst Riedel. Mit 159 Abbildungen. 1898. 3 Mark 50 Pf.

**Stilarten** s. Baustile.

**Stilistik.** Eine Anweisung zur Ausarbeitung schriftlicher Aufsätze von Dr. Konrad Michelsen. Dritte, verbesserte und vermehrte Auflage, herausgegeben von Friedrich Nedderich. 1898. 2 Mark 50 Pf.

**Stimme, Gymnastik der,** gestützt auf physiologische Gesetze. Eine Anweisung zum Selbstunterricht in der Uebung und dem richtigen Gebrauche der Sprach- und Gesangsorgane. Von Oskar Guttmann. Fünfte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 24 Abbildungen. 1900. 5 Mark.

**Stossfechtschule, deutsche, nach Kreussler'schen Grundsätzen.** Zusammengestellt und herausgegeben vom Verein deutscher Fechtmeister. Mit 42 Abbildungen. 1892. 1 Mark 50 Pf.

**Strahlenpilzkrankheit** s. Infektionskrankheiten.

**Tanzkunst.** Ein Leitfaden für Lehrer und Lernende nebst einem Anhang über Choreographie von Bernhard Klemm. Siebente Auflage. Mit 83 Abbildungen und vielen musikalisch-rhythmischen Beispielen. 1901. 3 Mark.

**Technologie, mechanische.** Von A. v. Ihering. Mit 163 Abbild. 1888. 4 Mark.

**Teichwirtschaft** s. Fischzucht.

**Telegraphie, elektrische.** Von Prof. Dr. K. Ed. Zetzsche. Sechste, völlig umgearbeitete Auflage. Mit 315 Abbildungen. 1882. 4 Mark.

**Tiere, geographische Verbreitung der.** Von E. L. Trouessart. Aus dem Französischen übersetzt von William Marshall. Mit 2 Karten. 1892. 4 Mark.

**Tiere und Pflanzen, die leuchtenden.** Von Henri Gadeau de Kerville. Aus dem Französischen übersetzt von William Marshall. Mit 28 Abbildungen. 1893. 3 Mark.

**Tierzucht, landwirtschaftliche.** Von Dr. Eugen Werner. Mit 20 Abbildungen. 1880. 2 Mark 50 Pf.

**Tollwut** s. Infektionskrankheiten.

**Ton, der gute, und die feine Sitte.** Von Eufemia v. Adlersfeld geb. Gräfin Ballestrem. Dritte Auflage. 1899. 2 Mark.

**Trichinenkrankheit** s. Infektionskrankheiten.

**Trichinenschau.** Von F. W. Rüffert. Dritte, verbesserte Auflage. 52 Abbildungen. 1895. 1 Mark 80 Pf.

**Trigonometrie.** Von Franz Bendt. Dritte, erweiterte Auflage. Mit 42 Figuren. 1901. 2 Mark.

**Tuberkulose** s. Infektionskrankheiten.

**Turnkunst.** Von Dr. M. Kloss. Sechste, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 100 Abbildungen. 1887. 3 Mark.

**Uhrmacherkunst.** Von F. W. Rüffert. Dritte, vollständig neu bearbeitete Auflage. Mit 229 Abbildungen und 7 Tabellen. 1885. 4 Mark.

**Unfallversicherung.** Von Alfred Wengler. 1898. 2 Mark.

**Uniformkunde.** Von Richard Knötel. Mit über 1000 Einzelfiguren auf 100 Tafeln, gezeichnet vom Verfasser. 1896. 6 Mark.

**Unterleibsbrüche.** Von Dr. med. Fr. Ravoth. Zweite Auflage. Mit 28 Abbildungen. 1886. 2 Mark 50 Pf.

**Unterleibstyphus** s. Infektionskrankheiten.

**Urkundenlehre.** Diplomatik, Paläographie, Chronologie und Sphragistik von Dr. Fr. Leist. Zweite, verbesserte Auflage. Mit 6 Tafeln Abbildungen. 1893. 4 Mark.

**Ventilation** s. Heizung.

**Verfassung des Deutschen Reiches** s. Reich, das Deutsche.

**Versicherungswesen.** Von Oskar Lemcke. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. 1888. 2 Mark 40 Pf.

**Verskunst, deutsche.** Von Dr. Roderich Benedix. Dritte, durchgesehene und verbesserte Auflage. 1894. 1 Mark 50 Pf.

**Versteinerungskunde** (Petrefaktenkunde, Paläontologie). Von Hippolyt Haas. Mit 178 Abbildungen. 1887. 3 Mark.

**Villen und kleine Familienhäuser.** Von Georg Aster. Mit 112 Abbildungen von Wohngebäuden nebst dazugehörigen Grundrissen und 23 in den Text gedruckten Figuren. Siebente Auflage. 1899. 5 Mark.

(Fortsetzung dazu s. Familienhäuser für Stadt und Land.)

**Violine und Violinspiel.** Von Reinhold Jockisch. Mit 19 Abbildungen und zahlreichen Notenbeispielen. 1900. 2 Mark 50 Pf.

**Vögel, der Bau der.** Von William Marshall. Mit 229 Abbildungen. 1895. 7 Mark 50 Pf.

**Völkerkunde.** Von Dr. Heinrich Schurtz. Mit 67 Abbildungen. 1893. 4 Mark.

**Völkerrecht.** Zweite Auflage. Unter der Presse.

**Volkswirtschaftslehre.** Von Hugo Schober. Fünfte, durchgesehene und vermehrte Auflage von Dr. Ed. O. Schulze. 1896. 4 Mark.

**Vortrag, mündlicher,** s. Redekunst.

**Wappenkunde** s. Heraldik.

**Warenkunde.** Von E. Schick. Sechste Auflage, vollständig neu bearbeitet von Dr. M. Pietsch. 1899. 3 Mark 50 Pf.

**Warenzeichenschutz** s. Patentwesen.

**Wärmemotoren** s. Dampfkessel.

**Wäscherei, Reinigung und Bleicherei.** Von Dr. Herm. Grothe. Zweite, vollständig umgearbeitete Auflage. Mit 41 Abbildungen. 1884. 2 Mark.

**Wasserkur und ihre Anwendungsweise.** Von Dr. med. E. Preller. Mit 38 Abbildungen. 1891. 3 Mark 50 Pf.

**Wechselfieber** s. Infektionskrankheiten.

**Weberei** s. Spinnerei.

**Wechselrecht, allgemeines deutsches.** Mit besonderer Berücksichtigung der Abweichungen und Zusätze der österreichischen und ungarischen Wechselordnung und des eidgenössischen Wechsel- und Checkgesetzes. Von Karl Arenz. Dritte, ganz umgearbeitete und vermehrte Auflage. 1884. 2 Mark.

**Weinbau, Rebenkultur und Weinbereitung.** Von Fr. Jak. Dochnahl. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit einem Anhange: Die Kellerwirtschaft. Von A. v. Babo. Mit 55 Abbildungen. 1890. 2 Mark 50 Pf.

**Weltgeschichte, allgemeine.** Von Dr. Theodor Flathe. Dritte Auflage. Mit 6 Stammtafeln und einer tabellarischen Uebersicht. 1899. 3 Mark 50 Pf.

**Windpocken** s. Infektionskrankheiten.

**Wintersport.** Von Max Schneider. Mit 140 Abbildungen. 1894. 3 Mark.

**Wörterbuch, deutsches.** Wörterbuch der deutschen Schrift- und Umgangssprache sowie der wichtigsten Fremdwörter. Von Dr. J. H. Kaltschmidt, neu bearbeitet und vielfach ergänzt von Dr. Georg Lehnert. 1900. 7 Mark 50 Pf.

**Zähne.** Von Dr. med. H. Klencke. Zweite, durchgesehene und vermehrte Auflage. Mit 38 Abbildungen. 1879. 2 Mark 50 Pf.

**Zeugdruck** s. Färberei.

**Ziegenpeter** s. Infektionskrankheiten.

**Ziergärtnerei.** Belehrung über Anlage, Ausschmückung und Unterhaltung der Gärten, sowie über Blumenzucht von Herm. Jäger. Fünfte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 70 Abbildungen. 1889. 2 Mark 50 Pf.

**Zimmergärtnerei.** Von M. Lebl. Zweite, umgearbeitete und vermehrte Auflage. Mit 89 Abbildungen. 1901. 3 Mark.

**Zoologie.** Zweite Auflage, vollständig neu bearbeitet von Professor Dr. William Marshall. Mit 297 Abbildungen. 1901. 7 Mark 50 Pf.

---

Verzeichnisse mit ausführlicher Inhaltsangabe jedes einzelnen Bandes nebst Schlagwortregister stehen auf Wunsch kostenfrei zur Verfügung.

**Verlagsbuchhandlung von J. J. Weber in Leipzig**

Reudnitzerstrasse 1—7.

(April 1901.)

Druck von J. J. Weber in Leipzig.

UNIVERSITY OF CALIFORNIA LIBRARY
BERKELEY

Return to desk from which borrowed.
This book is DUE on the last date stamped below.

16Jun'49SL

13 Jul'49BG

9Nov'55RF

OCT 2 6 1955 LT

JAN 25 1968

REC'D LD JAN 23 '68 -4 PM

ICLF (N)

LD 21-100m-9,'48 (B399s16) 476

YA 02669

M122396

GV 1445
P6
1901

THE UNIVERSITY OF CALIFORNIA LIBRARY